namco

NAMCO ANTHOLOGY™ 1

PlayStation

ごあいさつ ……1

トップページ
- ゲームの始め方 ……2
- 操作方法 ……4

バベルの塔 ……8
- ゲームの始め方 ……9
- 操作方法 ……10
- 画面の見方とルール ……11
- 基本テクニック ……14

スターラスター ……16
- ゲームの始め方 ……17
- ゲームの流れ ……18
- 操作方法 ……20
- 画面の見方とルール ……22
- アドバイス ……26

レッスルボール ……28
- ゲームの始め方 ……29
- オプション ……33
- 画面の見方とルール ……34
- 操作方法 ……38
- アウト・オブ・プレイ ……44
- バトルロイヤル ……45
- タックル技 ……46
- チーム紹介 ……48

覇王の大陸 ……50
- ゲームの流れ ……51
- ゲームの始め方 ……54
- 戦略モード―画面の見方と操作 ……56
  - 国データ ……60
  - 武将データ ……62
  - コマンド ……64
  - オプションメニュー ……73
- 戦争の進め方 ……74
- 戦術モード―画面の見方と操作 ……76
  - 地形 ……80
  - コマンド ……82
  - オプションメニュー ……85
- 戦闘モード―画面の見方と操作 ……86
  - 兵種と陣形 ……89
  - コマンド ……90
- 一騎打ちモード―画面の見方と操作 ……92
  - コマンド ……94
- 武将データ ……96

For Japan Only

プレイヤー 1-2人

メモリーカード 5ブロック

SLPS 01220

ごあいさつ

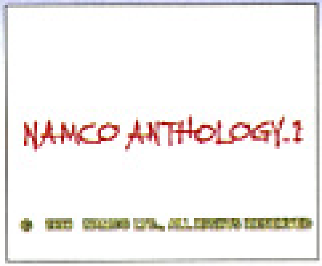
このたびは『ナムコアンソロジー1』をお買い上げいただき、ありがとうございました。
私たちナムコは、アーケードゲームとともに、
早くからコンシューマー（家庭用）ゲームの制作に取り組んできました。
コンシューマーゲームも登場より十数年の歳月を重ねました。
最近では、ゲーム機の世代交代などが進んだため、
初期の作品はあまり遊ばれなくなりつつあるようです。
しかしそのなかには、忘れてしまうには惜しい、おもしろいゲームがたくさんあるのではないでしょうか。
『ナムコアンソロジー』はこのような想いから生み出された企画です。
今回収録した4本のゲーム
―『バベルの塔』『スターラスター』『レッスルボール』『覇王の大陸』―が、
プレイヤーに懐かしさと、時を経ても変わらぬおもしろさを感じさせるものであれば幸いです。



トップページ――ゲームの始め方

「ナムコアンソロジー 1」の画面は、インターネットのホームページのような構成になっています。タイトル画面で◎ボタンを押すと画面は、トップページにジャンプします。

方向キーでカーソルを動かしてメニューボタンやアイコンを選び、◎ボタンで決定してください。



［タイトル画面］

［トップページ］



メニューボタン
セーブ&ロード、ニュースインフォメーションなどがあります（⇒p7）。

「バベルの塔」
（⇒p8）

「レッスルボール」
（⇒p28）

ナムコスター
ホームページ全体の設定を行います（⇒p6）。

カーソルが指しているものの内容です。

「スターラスター」
（⇒p16）

「覇王の大陸」
（⇒p50）

スクロールボタン
画面を上下にスクロールさせます（⇒p5）。

ゲーム紹介

「ナムコアンソロジー 1」には、ナムコの家庭用ゲームが4本収録されています。それぞれのゲームには、原作を忠実に再現した"オリジナルモード"と、グラフィックなどにアレンジを加えた"アレンジモード"があります。

バベルの塔

　マップクリア型パズルゲームです。アレンジモードではほとんどのマップが新しくなっています。

p8

スターラスター

　3Dシューティングのさきがけとなった作品。アレンジモードはポリゴン表示に進化しました。

p16

レッスルボール

　フットボールと格闘技がミックスした近未来スポーツゲーム。対戦プレイもできます。

p28

覇王の大陸

　三国時代の中国を舞台にした、本格派の戦略シミュレーションゲームです。

p50

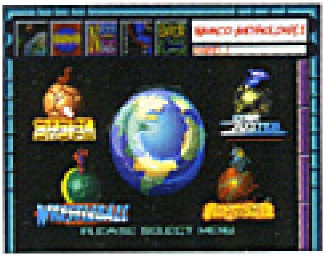
トップページ――操作方法(1)

プレイの手順

それぞれのゲームをプレイするまでの手順について、詳しく説明しましょう。

①アイコンを選ぶ

方向キーでカーソルを動かし、プレイするゲームのアイコンを選んでください。アイコンの星が回転していれば、選ばれた状態です。このとき◎ボタンを押すと、各ゲームのアレンジモードのページへジャンプします。



ゲームを終了するときは

各ゲームのプレイ中にL1・L2・R1・R2・スタートボタンを同時に押すと、インタラプトメニューが出ます。方向キーで選択し、◎ボタンで決定してください。



CANCEL

ポーズをキャンセルし、ゲームを再開します。
オリジナルモードでは、ポーズ画面に戻ります。

POWER OFF

ゲームを終了し、ホームページに戻ります。

RESET

プレイ中のゲームのタイトル画面へ戻ります。

②アレンジモードのページ

各ゲームのページは、数画面分の長さがあります。右端のスクロールボタンを選んで◎ボタンを押すと、上や下を見ることができます。

[スクロールボタンの使い方]



③オリジナルモードのページ

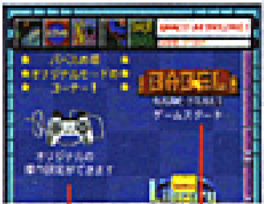
オリジナルモードをプレイするときは、各ゲームのページで"オリジナル"を選んで◎ボタンを押し、オリジナルモードのページへジャンプしてください。操作方法はアレンジモードのページと同じです。

ゲームのアイコンを選んで◎ボタンを押すと、アレンジモードをプレイすることができます。

これらのページでは、ゲームの進み具合に応じて、それまで選べなかったアイコンが選べるようになります。その情報はホームページのデータと一緒にセーブされるので、ゲームをプレイしたあとは、いったんトップページへ戻ってセーブすることをおすすめします。



アレンジモードのページ



オリジナルモードのページ

コントローラの設定



アレンジモードのゲーム

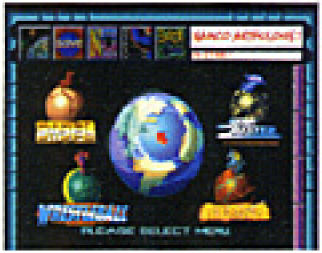


オリジナルモードのゲーム

トップページ——操作方法(2)

ナムコスター

　このページではホームページの環境設定などができます。スクロールなどの操作は、各ゲームのページとまったく同じです。項目をカーソルで選び、◎ボタンで決定してください。





●ホームページ環境設定

　カーソルや文章スクロールの速さ、音楽・効果音を好みに合わせて変えられます。

●ホームページデータ　セーブ／ロード

　ホームページのセーブやロードを行います。

●インタラプトメニューの説明

　インタラプト画面の操作説明です。

●メモリーカードの説明

　ホームページや各ゲームのセーブとロードについて詳しく説明します。

メニューボタン

メニューボタンはいろいろな操作をワンタッチでできるボタンです。明るく表示されているときに、カーソルで選んで◎ボタンで決定してください。

トップページ

各ゲームのページから、トップページへ戻ります。

セーブ&ロード画面

トップページのデータのセーブやロードを行います。方向キーで「はい」「いいえ」を選び、◎ボタンで決定してください。

ニュースインフォメーション

アレンジモードのゲームを進めていくと、いろいろな情報が増えていきます。



ムービーシアター

アレンジモードのオープニングムービーを見ることができます。条件によって、ほかのムービーも見られるようになります。

1つ前のページへ戻ります。

バベルの塔

古代バビロニアの人々が“天と地のきずな”として築いたジッグラト（聖塔）、「バベルの塔」。
彼らは、神々が地上に降りる際にここに立ち寄るものと、固く信じていた。
そのため、塔の頂上には美しい庭園が造られていたという……。
いま、１人の考古学者がバベルの塔の謎に挑もうとしている。はたして、その頂上には
世界の七不思議のひとつとされるバビロンの空中庭園が実在するのだろうか。





ゲームの始め方

①ラウンドセレクト

タイトル画面でスタートボタンを押すと、プレイする面を選ぶラウンドセレクト画面になります。

アレンジモードでは、方向キーの左右で1面ずつ、上下で8面ずつ変更し、◎ボタンで決定します。この画面でセレクトボタンを押すと、オプションメニューが表示され、プレイデータのロード・セーブ・キーコンフィグ（コントローラの設定）ができます。面をクリアすると、ラウンドセレクト画面に戻ります。

オリジナルモードでは、方向キーの上下で1面ずつ、左右で10面ずつ変え、◎ボタンで決定します。アレンジモードと異なり、面をクリアすると次の面に進みます。

［アレンジモード］



［オリジナルモード］



②パスワード（オリジナルモードのみ）

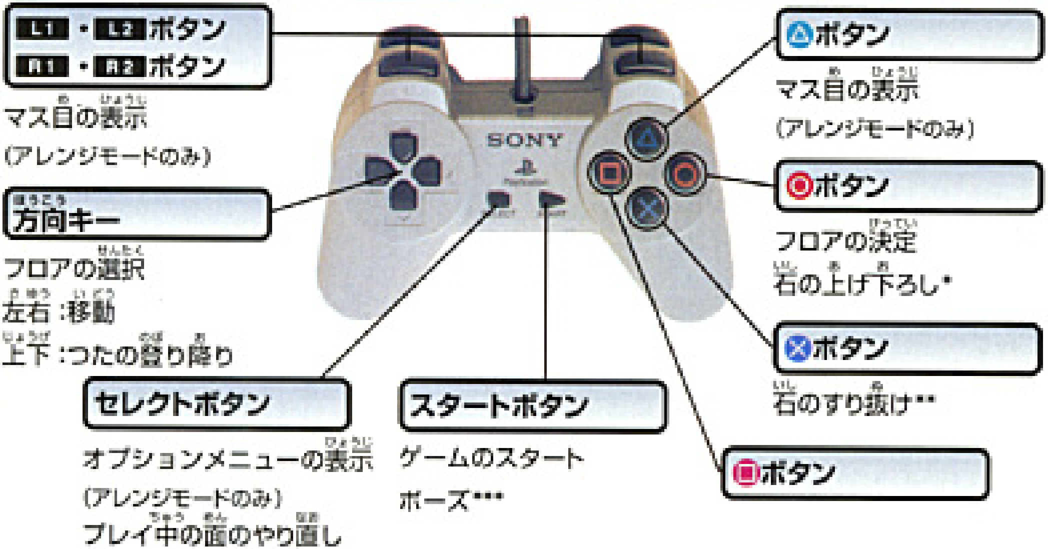
16面以降のフロアをプレイすると、初めにパスワードが出ます。ラウンドセレクトで16面以降のフロアを選んだときは、このパスワードを入力しなければなりません。方向キーの左右で入力する場所を、上下で絵を選び、◎ボタンで決定してください。

アレンジモードにパスワードはありません。



操作方法

コントローラの使い方

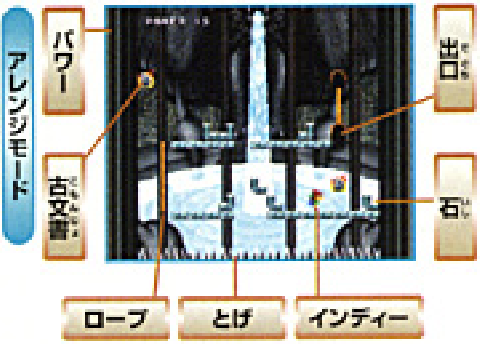


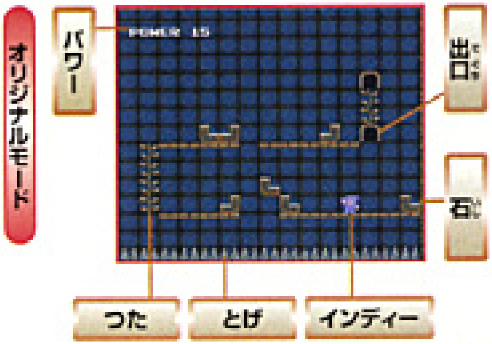
*アレンジモードでは□ボタンでも石の上げ下ろしができます。
**魔法のランプ使用時のみ。
***ポーズ中に方向キー上下を押すと画面スクロールができます。

移動について

①主人公（考古学者インディー）は背丈より高い石や床に登ることはできません。
②石を持っていなければ、つたやロープなどを伝わって登り降りすることができます。
③ミスになる場合を除いて(⇒p12)、どんなに高いところから飛び降りても大丈夫です。

画面の見方とルール（1）





目的

バベルの塔の各フロアにある出口を見つけ、そこから脱出してください。出口にたどり着くと次のフロアへ進めます。



石の持ち方

インディーは前にある石を１個持つことができます。石を必要な場所に置いたり、階段型に積んだりして道を作りましょう。

①石を持つたびにパワーが１ポイント減ります。パワー０の状態では石を持てません。

②インディーより高い場所にある石や、ほかの石の下になっている石はダメです。

③持ち上げたときに、床やほかの石とぶつかる場合も持ち上げられません。



画面の見方とルール(2)



ミス

以下の場合はミスとなります。アレンジモードでは、最初からやり直すか別のフロアへ行くかを選べます。

①とげの上に落ちる。

②石を持ったまま飛び降りて着地する。石を持ったままつたを降りようとすると、そのまま落ちてしまうので注意！

③石の下敷きになる。

④移動物（雲、じゅうたんなど）に乗っていて、床や石に挟まれる。

⑤敵に触れる。

⑥パワー0のときに石の上げ下ろしをする。

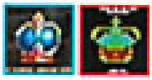
⑦セレクトボタンでのやり直し。

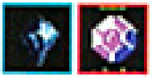


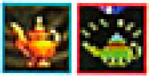
宝物

塔内では一定の法則で宝物が現れます。宝物を取ると、不思議な効果が得られます。


つぼ：石を持つパワーが１ポイント増えます。


王冠：インディーのスピードがアップします。


ダイヤモンド：一定時間無敵になります。


魔法のランプ：Ⓧボタンで石と床をすり抜けられるようになります。そのフロアのみ有効です。

※青い枠はアレンジモード、赤い枠はオリジナルモードのグラフィックです。

ビックパスワード



塔内には8フロアごとに「壁画の間」があります。ここでいろいろな操作をして「ビックパスワード」を探し出しておくと、あとでいいことがあります。

炎の古文書（アレンジモードのみ）



塔のあちらこちらにある謎のアイテムです。取っておくと何かいいことがあるかもしれません。

得点（オリジナルモードのみ）



各フロアをクリアすると、得点が計算されます。

GRADE POINT：各フロアをクリアした得点です。1～7面は1,000点、以後8面ごとに1,000点ずつ増えます。

POWER POINT：未使用パワー1ポイントにつき100点

BONUS：つぼ・・・・・・・・・・・・100点　ダイヤモンド・・・・500点
王冠・・・・・・・・・・・・200点　魔法のランプ・・1,000点

ゲームオーバー（オリジナルモードのみ）

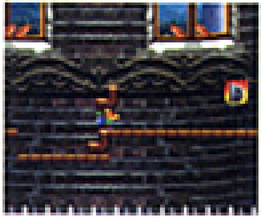
オリジナルモードでは、ミスをするとインディーを1人失います。インディーが全滅するとゲームオーバーです。

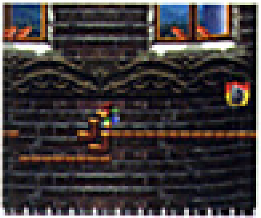
基本テクニック

石の動かし方は、最初からよく考えて！　出口からルートを逆算するのがコツです。

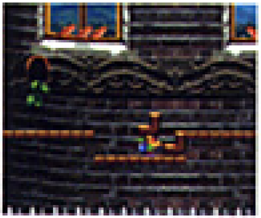
石の向きを変える

インディーが向きを変えると、石の向きもいっしょに変わります。インディーの向きと石の向きを変えたいときは、石の段差を利用しましょう。


①まず石を持ったまま段に登ります。

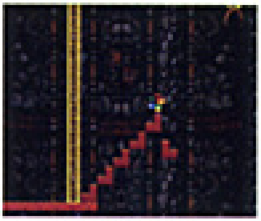

②段の上に持っていた石を下ろします。

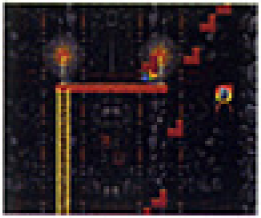

③下ろした石を乗り越え……

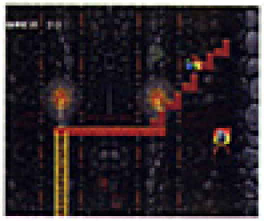

④再度持ち上げると、石の向きが変わります。

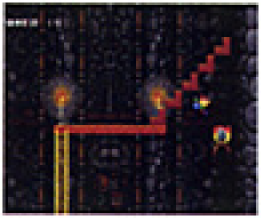
階段を積む

石の向きをそろえると、階段型に積むことができます。

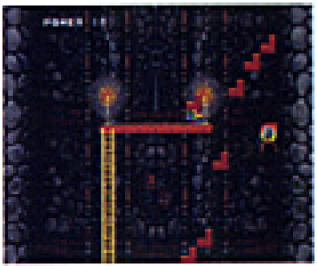

石の向きが逆だと崩れてしまうので注意！


上から落として積むこともできます。



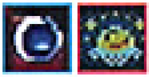

段の上から向きをそろえた石を持って飛び降りると、石を積んで自分だけ降りることができます。

石を抜く



階段型に積んだ石を途中で抜き取ると、そこから上にある石がブルブル震えだします。そのまま放っておくと、下の石から順に落ちていきます。落ちた石は、そのまま階段型に積み重なります　抜いた石をすぐに戻せば、上にある石は落ちません。

出口



水晶玉

※青い枠はアレンジモード、赤い枠はオリジナルモードのグラフィックです。

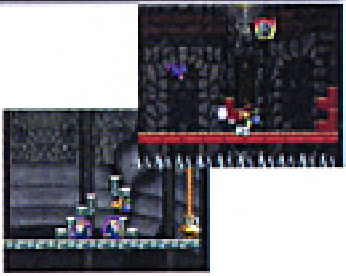
出口が石でふさがれていたり、出口の下に床・つた・石などの足場が無いと脱出できません。

出口が封印されている場合は、フロア内の水晶玉を全部取れば封印を解くことができます。

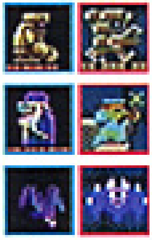
敵をかわす

石を持ち上げ、敵を十分に引きつけてからぶつけると、倒すことができます。

階段型に積んだ石を途中で抜き取り、向かってきた敵を落とすという手もあります。



敵キャラクター



バベルズ

ウル

コウモリ

※青い枠はアレンジモード、赤い枠はオリジナルモードのグラフィックです。

STAR LUSTER

スターラスター

いま宇宙は深刻な危機を迎えている。

バッツーラと呼ばれる軍勢が異次元から襲来し、無差別な破壊活動を行っているのだ。

彼らの目的は、ビッグバン（宇宙の始まりに起きた大爆発）をもう一度起こし、

宇宙そのものを消滅させることにあるらしい。

ただちに高機動戦闘機"スターラスター・ガイア"に乗り込み、

バッツーラを迎え撃つのだ。宇宙の運命はキミの肩にかかっている。





ゲームの始め方

タイトル画面でゲームモードを選択します。アレンジモードでは、方向キーかセレクトボタンで選んでスタートボタンか◎ボタンで決定してください。オリジナルモードでは、セレクトボタンで選んでスタートボタンで決定します。



TRAINING ‥‥練習ステージ。最初はここから始めることをおすすめします。

COMMAND ‥‥実戦ステージ。敵の攻撃がより激しくなります。

ADVENTURE ‥バッツーラ撃退の切り札、クエーサードライブエンジンを完成させてください。

CONQUEST ‥‥バッツーラの本拠地を探し出し、破壊してください。

OPTION ‥‥‥‥オプションを設定します。

※オリジナルモードのADVENTUREは、上の説明のCONQUESTにあたります。またオリジナルモードにOPTIONはありません。

オプション（アレンジモードのみ）

方向キーの上下で項目を選び、方向キーの左右か◎ボタンで変更してください。EXITを選んで◎ボタンを押すと、オプションを終了します。

RADAR ‥‥コンバットモードのレーダーディスプレイです。

‥‥‥‥‥‥**PLUS**：敵の高さが色で分かります。**NORMAL**：敵の高さは分かりません。

STICK ‥‥‥**NORMAL**：方向キー上で上昇・下で下降。**REVERSE**：方向キー上で下降・下で上昇。

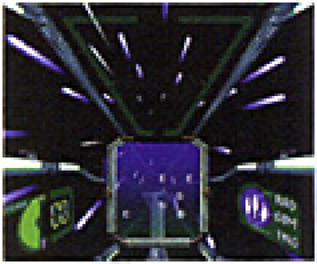
SOUND ‥‥音楽のオン・オフです。

KEY TYPE ‥操作方法を４つのパターンから選びます。

EXIT ‥‥‥‥オプションを終了します。

ゲームの流れ

セクターの移動



ガイアの戦いは、"マップモード"で始まります。マップモードのレーダーディスプレイは、宇宙のどのセクター(戦闘地区)に敵がいるかを示しています(⇒p23)。このデータを検討し、進むセクターを決定してください。

方向キーでレーダーディスプレイ上のカーソルを動かして◎ボタンを押すと、ガイアはそのセクターへワープします。

戦闘



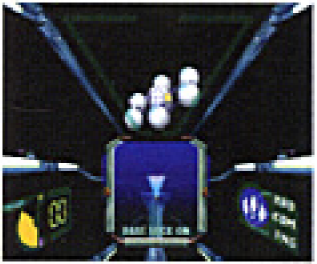
セクターに到着すると、"コンバットモード"に入ります。コンバットモードのレーダーディスプレイでは、ガイアと敵との位置関係が分かります(⇒p24)。これを利用してバッツーラの戦闘機や戦艦を捕捉し、破壊してください。

セクター内の敵を全滅させると、ふたたびマップモードになります。次のセクターへ移動し、戦闘を続行してください。また敵を全滅させていなくても、セレクトボタンを押せばマップモードに入ることができます。

エネルギー補給

ガイアの行動にはエネルギーが必要です。エネルギーが残り少なくなったら、基地でロックオンをして補給を受けてください(⇒p21)。基地では傷ついた機体の補修や、ビームやシールドなどのパワーアップも受けられます。

基地は敵の攻撃によって破壊されることがあります。基地近くのセクターに敵がいたら、優先的に倒した方がいいでしょう。



暗黒惑星

こうして全セクターから敵を駆逐すると、ゲームクリアとなり、成績に応じてあなたのランクが表示されます。

ADVENTURE モードではバッツーラ撃退の切り札となるクエーサードライブエンジンを完成させます。惑星を回って部品を集めてください。CONQUEST モードではバッツーラの本拠地である暗黒惑星を破壊します。惑星でカギを手に入れ、暗黒惑星を発見してください。

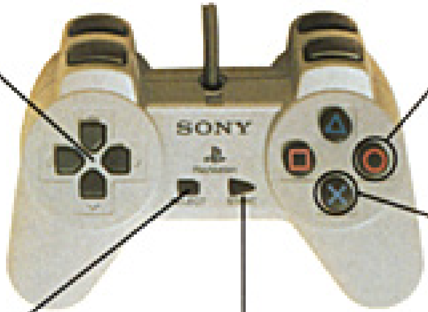
惑星は基地と同じように敵によって破壊されることがありますから、注意しましょう。

※オリジナルモードでは、ADVENTURE モードで暗黒惑星を破壊します。



操作方法

コントローラの使い方



方向キー

モードの選択（アレンジモード）

マップモード:カーソル移動

コンバットモード:ガンクロス移動／上昇・下降・旋回

セレクトボタン

モードの選択

マップ／コンバットモードの切り替え

スタートボタン

ゲームスタートとポーズ

○ボタン

マップモード:ワープ*

コンバットモード:加速

×ボタン

マップモード:

フォトントービドー**

コンバットモード:

ビーム***

*時空間をゆがませて行う高速移動。ゲームではセクター間の移動を指します。

**光子魚雷のこと。マップモードの武器で、おもに基地や惑星が襲われたときに用います。
TRAINING モードにはありません。

***コンバットモードで使う武器です。



マップモードの操作

カーソル移動：方向キー

ワープやフォトントーピドー攻撃を行うセクターを選びます。

ワープ：◎ボタン

セクター間をワープで移動します。移動後そのセクターに敵がいるとコンバットモードに入ります。

フォトントーピドー：✕ボタン

フォトントーピドーを発射します。

モード切り替え:セレクトボタン

コンバットモードに入ります。

コンバットモードの操作

ガンクロス移動／上昇・下降・旋回：方向キー

まずガンクロスが動き、やや遅れて機体全体が回転します。

加速：◎ボタン

機体が前進し、ボタンを押し続けると加速します。ボタンを離すと減速し、やがて停止します。

ビーム：✕ボタン

ビームを発射します。

モード切り替え:セレクトボタン

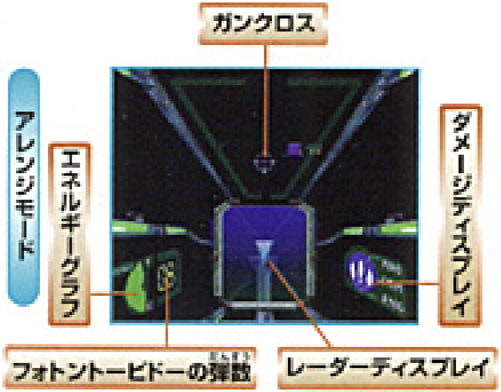
マップモードに入ります。

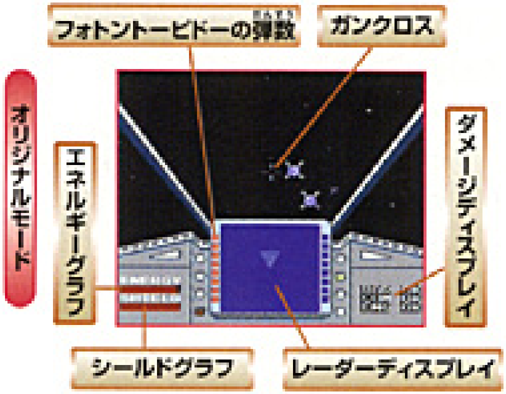
ロックオン

補給や修理を行うには、ガンクロスを基地に重ねてロックオンします。しばらく待つと基地からシャトルが発進し、物資を届けてくれます。惑星から部品やカギを受け取る際も、やはりロックオンをします。



画面の見方とルール(1)





ルール

①プレイヤーに課せられた使命は、敵をすべて破壊することです。

②ADVENTURE 以上のモードでは、エンジンの完成、暗黒惑星の破壊などの目的が加わります(⇒p19)。

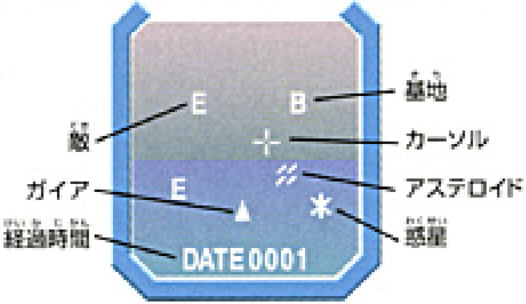
③エネルギーがなくなると、ガイアは行動不能になります。その前に、基地でエネルギーを補給してください。

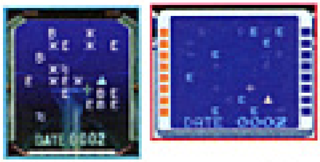
④敵の攻撃を受けると、ガイアのシールドが減少します。シールドは一定の時間で回復しますが、その間に攻撃を受けると機体がダメージを被ります。

⑤大きなダメージを受け、ガイアが破壊されるとゲームオーバーです。



マップモードのレーダーディスプレイ





※青い枠はアレンジモード、赤い枠はオリジナルモードのグラフィックです。

マップモードのレーダーディスプレイは、敵や味方のいるセクターを表示します。

基地と惑星は味方です。通常は紫（アレンジモード）か水色（オリジナルモード）ですが、危険が迫ると次のように色が変わります。

オレンジ：敵の攻撃を受けています（アレンジモードのみ）。
赤　　　：敵の攻撃により、危険な状態です（オリジナルは黒）。

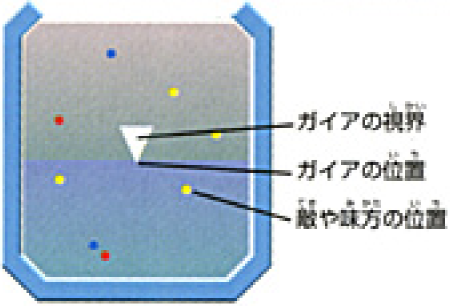
マップモードに入ると、短い間、経過時間が表示されます。経過時間はクリア後のランク評価に関係します。

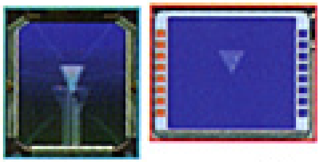
フォトントービドーの弾数

マップモードの武器であるフォトントービドーの弾数です。基地で補給を受けると、増えることがあります。

画面の見方とルール（2）

コンバットモードのレーダーディスプレイ





※青い枠はアレンジモード、赤い枠はオリジナルモードのグラフィックです。

　コンバットモードのレーダーディスプレイは、ガイアの近くにいる敵や味方を、頭上からの視点で表示しています。

　中央の逆三角形は、ガイアの視界を表します。ガイアはこの三角形の下の角に位置します。

　アレンジモードでは、敵や味方の高さが色分けされます。

黄色:ガイアと同じ高さ
赤　:ガイアより上
青　:ガイアより下

　オリジナルモードのレーダーディスプレイに、高さによる区別はありません。アレンジモードのオプションで、レーダーをノーマルにした場合も同様です。

　レーダーを見ながらの操作について、詳しくは26ページを参照してください。

エネルギーグラフ

ガイアのエネルギーの量を示します。時間の経過とともに減少し、0になるとガイアは行動不能になります。エネルギーは基地で補給できます。

シールドグラフ

ガイアを防護するシールドの量です。敵の攻撃が命中すると、シールドが減ります。一定の時間がたつと回復しますが、連続して攻撃を受けると回復が間に合わず、ガイア本体がダメージを被ります。

アレンジモードではダメージディスプレイがシールドグラフを兼ね、青か緑だと通常、赤か黒か黄色だと回復中です。

[アレンジモード]



通常



回復中

ダメージディスプレイ

ガイアの各モジュールの状態を表します。DAまたはNGになると、次のような障害が起こります。これらの故障は、基地で修復できます。

RAD：コンバットモードのレーダーディスプレイが点滅し、マップモードのレーダーディスプレイが更新されなくなります。

COM：ガンクロスが無くなり、フォトントーピドーが使えなくなります。

ENG：スピードが通常の25％に低下し、シールドが無効になります。

[アレンジモード]



通常



RADがNG、ENGがDAの状態

アドバイス

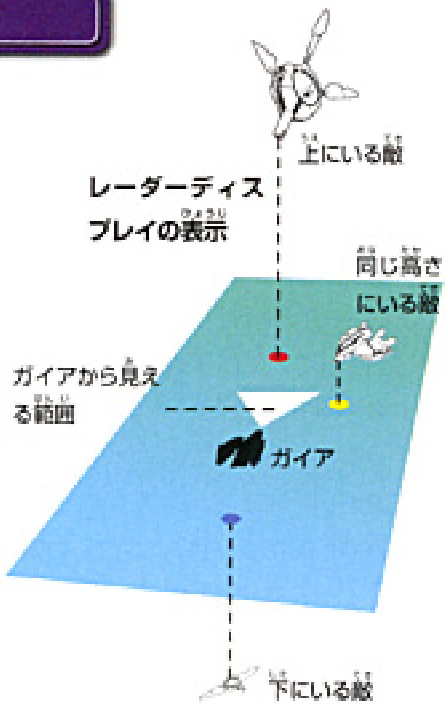
敵の探し方

ここではコンバットモードでの索敵について具体的に説明しましょう。

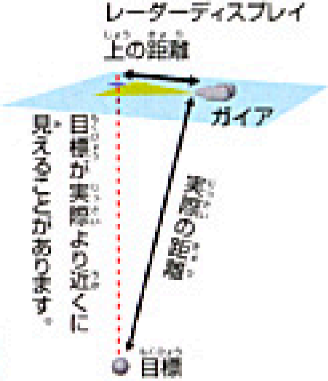
①レーダーディスプレイに表示されている点が、中央の逆三角形の部分に入るように航行します。自機と同じ高さに目標があれば、やがて眼で確認できます。

②点が逆三角形の部分に入っているのに見えないときは、上前方か下前方にいるはずです。アレンジモードでは上か下かを色で判断します。点が赤かったら上昇、青かったら下降し、点が黄色くなったら前進してください。やがて目標が見えるでしょう。

③オリジナルモードでは色の変化がありません。この場合は、いったん前進をやめて上昇か下降をします。このとき点が上へ移動したら、目標が視野に入るまで前進します。もしも下へ移動したら、方向を逆にしてください。



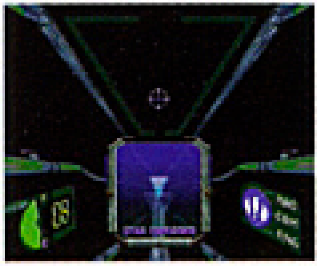
④目標のすぐ近くまで来たはずなのに、上昇や下降をしたら急に離れてしまうことがあります。これは高度差が分からないための錯覚で、実はそれほど近づいてはいなかったのです(自機の真上や真下にあるものは、たとえどんなに距離があっても、レーダーディスプレイではすぐそばに表示される)。このような場合は、逆にいちばん離れて見える角度を選んで前進すれば、いずれ到着できます。



メッセージ一覧

レーダーディスプレイに表示されるおもなメッセージです。

BASE EXPLODED ･････････基地が破壊された
BASE LOCK ON ･･････････基地にロックオンした
BEAM POWER UP ･･････ビーム性能向上
DEFEND BASE ･････････････基地が敵の攻撃を受けている
DEFEND STAR ･････････････惑星が敵の攻撃を受けている
PLANET LOCK ON ･･････惑星にロックオンした
PHOTON CHARGED ･･････フォトントーピドー補給
REACTOR POWER UP ････エネルギー効率向上
SHIELD POWER UP ･･････シールド性能向上
STAR EXPLODED ･････････惑星が破壊された
SUPPLY COMPLETE ･･････エネルギー補給完了



WRESTLEBALL

レッスルボール

フットボールと格闘技をミックスして生まれた、エキサイティングかつスリリングなスポーツ、
レッスルボール。そのルールでは敵選手への攻撃が認められており、
ファウルなどの規制はいっさいない。
ゲームの開始を告げるスクランブルがコールされたら、もう逃げることはできない。
プレイヤーはゴールを目指し、向かってくる敵を容赦なく叩き潰さなければならないのだ。





ゲームの始め方（1）

①モードの選択

タイトル画面でスタートボタンを押すとモードが表示されます。方向キーで選択し、◎ボタンで決定してください。

WB LEAGUE（オ：1P WB LEAGUE）

1人用リーグ戦。WBリーグの強豪と勝ち抜き戦を行います。

1P VS COM（オ：1P TRAINING）

1人用練習試合。対戦チームを選んで練習をします。

1P VS 2P（オ：2P VERSUS）

2人用対戦。コントローラを2つつなげて遊びます。

VS COM BATTLE ROYAL（オ：1P BATTLE ROYAL）

1人用バトルロイヤル（⇒p45）。

VS 2P BATTLE ROYAL（オ：2P BATTLE ROYAL）

2人用バトルロイヤル。コントローラが2つ必要です。

LOAD（アレンジモードのみ）

プレイデータを読み込みます。

OPTION

ゲームの設定を変えます（⇒p33）。

［アレンジモード］



［オリジナルモード］



※ "オ：～" はオリジナルモードでの表記です。

※ オリジナルモードでは、コントロール設定で「A」に設定したボタンで決定や変更、「B」に設定したボタンでキャンセルします。

ゲームの始め方(2)

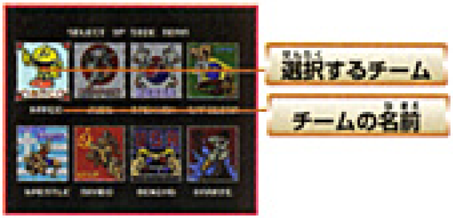
②チームの選択

方向キーで自分のチームを選び、◎ボタンで決定します。各チームの特徴は「チーム紹介」を参照してください(⇒p48)。

アレンジモード



オリジナルモード

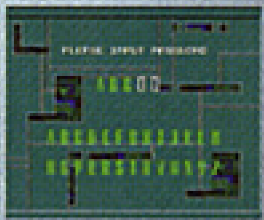


[継続プレイについて]

1人用リーグ戦では、前回のプレイの続きを遊ぶことができます。

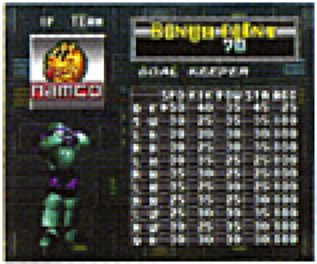


アレンジモード:あらかじめ、モード選択画面で"LOAD"を実行してください。1人用リーグ戦を選んだあとの"LOAD DATA"と"NEW DATA"を選ぶ画面で、前者を選んで◎ボタンを押すとファイル選択画面となり、前回のプレイデータをロードできます。



オリジナルモード:選手データの確認のあと、前回のプレイで表示されたパスワードを入力します。方向キーで文字を選び、◎ボタンで入力してください。間違えたときは⊗ボタンで戻ることができます。スタートボタンで決定です。パスワードを入力しなかったり、ミスした場合は第1試合からとなります。

③ボーナスポイントの振り分け（1人用リーグ戦／2人用対戦のみ）

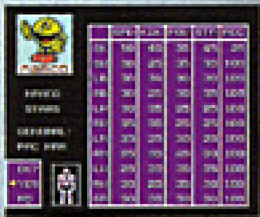


選手の能力ポイントを、ボーナスポイントで強化します。

方向キーの上下で選手（ポジション）を、左右で能力を選び、○ボタンを押すと5ポイントずつ加わります。戻すときは、△ボタン（オリジナルでは×ボタン）を押します。ただし初期設定以下にすることはできません。ボーナスポイントが加えられた能力は表示色が変わります。振り分けが終わったらスタートボタンで決定してください。この振り分けは試合ごとに変更できます。

1人用リーグ戦：1試合目は50ポイント、試合に勝つごとに20ポイントずつ増加し、最高100ポイントまで。

2人用対戦：両チームとも通常50ポイントずつ（オリジナルのみ）です。



【選手データの確認】（オリジナルモード）

チーム選択のあと、個々の選手のデータが表示されます。よければ方向キーで"YES"を選び、○ボタンで決定してください。"NO"か×ボタンでチーム選択に戻ります。

SPD【スピード】 選手が移動する速さ。

KIK【キック】 ボールを蹴ったときの飛距離と、赤いシュートを打ったときの威力。

POW【パワー】 攻撃したとき相手に与えるダメージの強さ。

STA【スタミナ】 タックルなどの攻撃を受けた際の耐久力。

ACC【正確さ】 パスやシュートの正確さ、ゴールキーパーが赤いシュートをはじく確率。

ゲームの始め方（3）

④フィールドの選択（アレンジモードの1人用リーグ戦など）

競技場のタイプを選びます。◎ボタンを押して方向キーで選択し、"GAME START"で◎ボタンを押してください。



NOMAL：通常タイプ。ボールがサイドタッチラインやエンドラインから外に出るとアウト・オブ・プレイになります（⇒p44）。

WALL：全体が壁に囲まれており、サイドタッチラインやエンドラインに当たったボールは跳ね返ります。

⑤試合条件の設定（アレンジモードの1人用練習試合と2人用対戦）

カーソルが点滅するまでの時間とボールの飛距離を、プレイヤーごとに設定します。方向キーで変更する項目を選び、◎ボタンを押してください。方向キーで矢印を動かし、ふたたび◎ボタンを押すと決定です。設定が終わったら、"GAME START"で◎ボタンを押してください。



⑥試合開始

ゲームの準備がすべて整うと、対戦チームを表示する画面になります。このあと、アレンジモードでは自動的に試合が始まります。オリジナルモードではスタートボタンを押してください。

オプション

モード選択画面で OPTION を選ぶと、ゲームの設定を調節できます。方向キーで項目を選んでください。

ATTACK（アタック）

タックルの方向をNEAR（最も近くの選手）かDIRECTION（選手が向いている方向）に設定します（⇒p42）。最初はNEARがプレイしやすいでしょう。方向キーで項目を選び、◎ボタンで決定してください。

VOLLEY SHOOT（ボレーシュート）

ボレーをAUTO（自動）かMANUAL（自分で操作）に設定します（⇒p41）。最初のうちはAUTOの方がプレイしやすいでしょう。方向キーで項目を選び、◎ボタンで決定してください。

KEY CONFIG（キーコンフィグ）（アレンジモードのみ）

コントローラの設定を変えます。方向キーの上下で項目を選び、左右で変更し、◎ボタンで決定してください。

QUARTER TIME（クォータータイム）

1クォーターの時間を5／10／15／20分に変えられます。（WBリーグでは変えられません）方向キーの左右で変更してください。

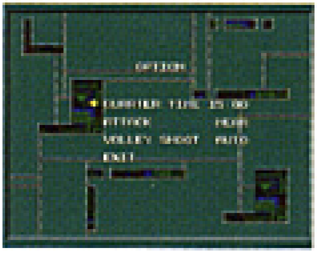
EXIT（イグジット）

タイトル画面に戻ります。

［アレンジモード］



［オリジナルモード］



画面の見方とルール（1）

ここではレッスルボールの用語を説明します。

フィールドの名称



ポジション

GK【ゴールキーパー】ゴールを守る最後のとりで。チームでもトップクラスの能力が求められます。ただしゴールエリアとタッチダウンゾーンでしか活躍できません。

SW【スウィーパー】キーパーの直前でゴールを死守するのが務め。敵の猛攻に耐えるスタミナが要求されます。

LB／RB【レフト／ライトブロッカー】スウィーパーとともに守備に当たります。ライン際から攻め込む敵ウイングを防ぐのは彼らの大切な役目です。

LH／RH【レフト／ライトハーフ】攻撃と守備をつないで活躍します。いざとなったら攻撃陣に加わって敵陣へ攻め入ることも。

LN／RN【レフト／ライトニンジャ】ジェネラルと並んで攻撃陣の中核をなします。強いキック力とパワーが必要なポジションです。

LW／RW【レフト／ライトウイング】サイドタッチラインいっぱいに広がり、ゴール前の味方にボールを送るアシスト役です。キック力はもちろん、スピードのある選手が理想的。

GR【ジェネラル】攻撃陣のみならず、チーム全体の要といえるポジション。ニンジャやウイングのサポートを受けて敵ゴールを狙う、チームのポイントゲッターです。



画面の見方とルール（2）

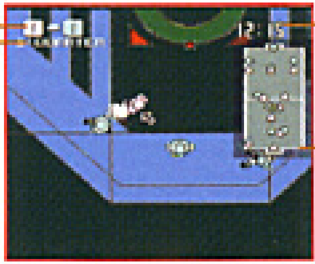
アレンジモード



カーソルがついている選手のスタミナゲージ

スタミナゲージは攻撃を受けると減少します。ゲージが0になると選手は倒れてしまいますが、一定時間で回復し、ふたたび動けるようになります。

オリジナルモード



フィールドスコープの見方

アレンジモードのフィールドスコープ上では選手は、1P側が青、2P側が赤、COMが黄色で表示され、ボールは緑で表示されます。オリジナルモードでは、そのチームの選手の色で表示されます。

ルール

試合時間と陣地

15分を1クォーターとする4クォーター、つまり60分で行われます（実際のプレイ時間は15分ほど）。

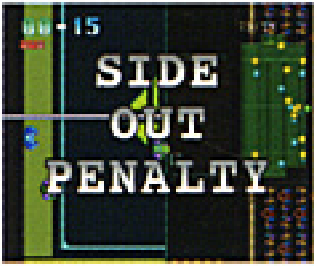
第1クォーターは1Pが画面下側の陣地。以後1クォーターごとに陣地を交替します。

試合の流れ

①ボールを真上に放り上げ、落ちてきたところを取り合う形でゲームが始まります。これをスクランブルといいます。

②ボールを取ったらドリブルやブリング、パスなどで相手陣地に攻め込み、シュートなどでゴールを狙います。反対にボールを取られたら、タックルなどを駆使してボールを奪い返してください。

③ボールがサイドタッチラインやエンドラインから出たらアウト・オブ・プレイとなります。その際はいったんタイムストップとなり、所定のルールでプレイを再開します。



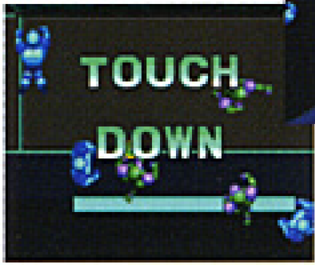


得点

ゴール（1点）　キックでボールをゴールボードに当てると1点。ボールを持った選手がボードに触れてもゴールとみなします。



タッチダウン（3点）　ボールを持って走り、タッチダウンゾーンに入ると3点。タッチダウンゾーンに落ちたボールに触れても同様です。



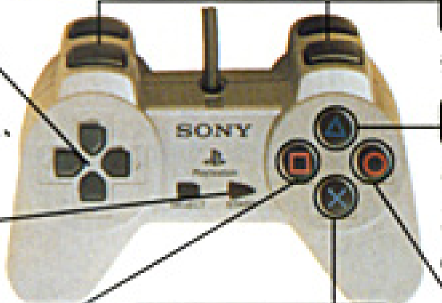
勝敗

第4クォーター終了時に得点の多い方が勝ちとなります。同点のときは延長戦（EX）を2クォーター行い、それでも決着が着かないときはバトルロイヤルで勝敗を決めます（⇒p45）。



操作方法（1）

コントローラの使い方



方向キー

モードなどの選択
選手の移動（⇒p40）、パス、ボレー、タックルの方向指定

スタートボタン

ポーズ／モードなどの決定

L1・L2ボタン
R1・R2ボタン

チェンジ系の操作

△ボタン

（アレンジモード）フィールドスコープとスタミナゲージのオン／オフ

□ボタン

アタック系の操作

×ボタン

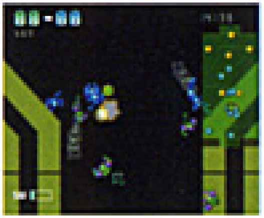
パス系の操作／キャンセル

○ボタン

モードなどの決定
チェンジ系の操作

カーソル

チームには11人の選手がいますが、プレイヤーが操作できるのはカーソルのついた1人だけです。カーソルはボールに最も近いところにいる選手に自動的につきますが、○ボタンで移すこともできます。そのほかのカーソルのない選手はコンピュータが操作します。





フィールドスコープとスタミナゲージ

アレンジモードで△ボタンを押すと、フィールドスコープとスタミナゲージの表示を、通常→フィールドスコープなし→フィールドスコープ・スタミナゲージともなし→スタミナゲージなし→通常、という順で切り替えることができます。

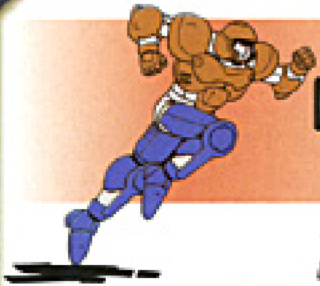
アタック・パス・チェンジ

これらの操作は、選手の状態によって動きが変わります。

	アタック系（■ボタン）	パス系（×ボタン）	チェンジ系（○ボタン）
ボールを持っていない	タックル ⇒p42		カーソル交換
ドリブル中	シュート ⇒p40	キックパス ⇒p40	フリング ⇒p41
フリング中	カウンターアタック ⇒p41	ハンドパス ⇒p41	ドリブル ⇒p40
ボールの軌道下にいる	ボレー ⇒p41		
ゴールキーパー（ボールを持っていない）	タックル・ジャンプ ⇒p43		
ゴールキーパー（ボールを持っている）		キックパス ⇒p43	

※赤い字で書かれている操作は、ボタンを押している長さによって威力や飛距離が変わります。
ボールがフィールド上から出たときの操作は、44ページ「アウト・オブ・プレイ」を参照してください。
※チェンジ系の操作は、L1・L2・R1・R2ボタンでも行えます。

操作方法（2）



移動

方向キーを押した方向に選手が走ります。

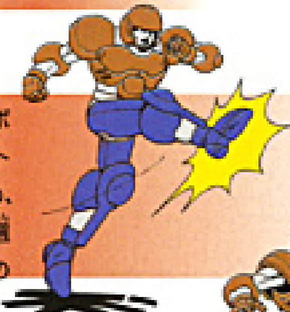


ドリブル

選手がボールに触れるとドリブルを行います。ブリング中なら○ボタンでドリブルに移ります。

シュート

ドリブル中に○ボタンを押して離すとシュートします。ボタンを押している時間が長いほど、飛距離のあるシュートを打つことができます。カーソルが点滅するまで力をため、ボールが赤くなると最大パワー。赤いシュートに触れた選手は、敵味方に関係なくダメージを受けます。シュートの方向は、方向キーで変えられます。



キックパス（ロングパス）

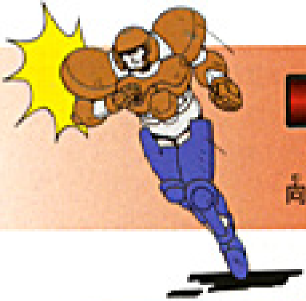


ドリブル中に方向キーで狙いを定め、×ボタンを押すとキックパスをします。シュート同様、ボタンを離すまでの時間が長いほど飛距離が出ます。ただし、どんなに力をためてもダメージを与えることはできません。

ブリング



ボールを持ったまま走るのがブリングです。ドリブル中に○ボタンを押すと、ブリングに移ります。ブリング中はシュートやキックパスができなくなりますが、走るスピードがアップし、カウンターアタックができるようになります。走る方向は、方向キーで変えられます。



カウンターアタック

ブリング中に○ボタンを押すと、ボールを離し、向かってきた相手にカウンター攻撃をしかけます。



ハンドパス（ショートパス）

ブリング中に方向キーで向きを決め、×ボタンを押すと手投げの短いパスをします。



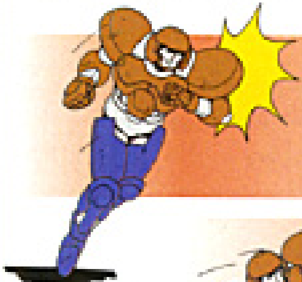
ボレー

ボールが選手の真上を飛んでいるときに○ボタンを押していると、自動的にボレーシュートをします（オプションのVOLLEY SHOOTがAUTOのとき）。ただし高さが合っていないと空振りをすることもあります。

操作方法（3）

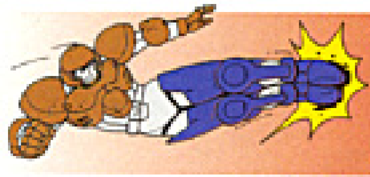
タックル

ボールを持っていないときに◎ボタンを押すと、いちばん近くにいる敵選手にタックルします（オプションのATTACKがNEARの場合）。ボタンを押している時間の長さにより、タックルの威力は４段階に分かれます。さらに同じ威力でも選手の体型やコンピュータの判断によっていろいろな技が出ます（⇒p46）。



①セイフティー・タックル／押してすぐ離す

相手のボールを奪ったり、行く手を阻んだりするタックルで、ダメージは与えません。

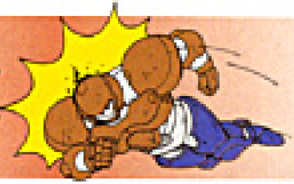


②バイオレント・アタック／カーソルが変色してから離す

相手にダメージを与える強力なタックルです。ラリアートをはじめとしてたくさんの技があります。

③ダイナミック・クラッシュ／カーソルが点滅してから離す

体を回転させて行うタックルで、バイオレント・アタックの２倍の威力を誇ります。



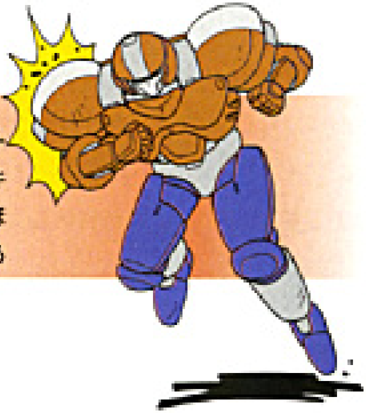


④フライング・ボム／点滅してから素早く連打する

いったんジャンプして攻撃する最強の技。ジャンプ中に方向キーで移動できます。ジャンプ中は赤いシュートに当たってもダメージを受けないので、敵のシュートを防ぐのにも役立ちます（⇒p40）。

ゴールキーパーの操作

ゴールキーパーの操作は、ほかのポジションと少し異なります。またゴールエリアよりも前には出られません。



①タックル

ボールを持っていないときの動作で、方向キーで向きを決め、□ボタンでタックルします。方向キーを押していないときは真上にジャンプします。ほかのポジションと異なり技は１種類で、力をためる必要はありません。



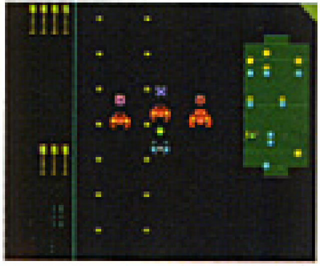
②キックパス

ボールを持っているときに×ボタンを押すとキックパスをします。パスといってもほかのポジションのシュートに匹敵するもので、ボタンを長く押すほど力がたまり、ロングパスを打てます。力が最大までたまるとボールが赤くなり、このボールに触れると、敵味方に関わらずダメージを受けます。

アウト・オブ・プレイ

ボールがサイドタッチラインやエンドラインから外に出たときは、以下のルールでプレイを再開します。

SIDE OUT PENALTY（サイド・アウト・ペナルティ）



（条件）サイドタッチラインから外に出たとき

出した側のチームから１人、相手チームから３人が出て向かい合います。□、×、○の各ボタンで、どの選手がボールを持つか、どの選手にタックルするかを決定します。

PENALTY TRIO ATTEMPT（ペナルティ・トリオ・アテンプト）



（条件）味方チーム側のエンドラインから外に出たとき

相手チーム攻撃陣３人によるペナルティキックです。攻撃側はどの選手が蹴るかを□、×、○の各ボタンで決定します。

キーパーはまず方向キーの左右で立つ位置を決め、そのあと方向キーでボールの方向を予想し、□ボタンで防ぎます。方向キーを入れないときは真上にジャンプします。

GOAL KICK（ゴール・キック）



（条件）相手チーム側のエンドラインから外に出たとき

相手チームのゴールキーパーがゴール・キックを行います。方向キーでどの方向に蹴るかを決め、×ボタンを押してください。

バトルロイヤル

延長戦を終えても同点の場合は、バトルロイヤルで決着をつけます。バトルロイヤルモードを選べば、バトルロイヤルだけを遊ぶことができます。





ルール

①操作そのものは通常のプレイとまったく同じで、タックル技を駆使し、相手チームと戦います。

②一定のダメージを受けた選手は立てなくなります。いったん倒れた選手のスタミナゲージは回復しません。相手チーム全員を倒せば勝ちとなります。

③バトルロイヤルモードは前半（1ST）・後半（2ND）の2回戦制で行います。同点になった場合は1回だけ延長戦をします。



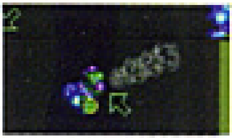
タックル技

42ページで説明したように、タックルは威力によって4段階に分かれています。
技の数は21種類（オリジナルモードでは15種類）です。

セイフティー・アタック

全タイプ共通

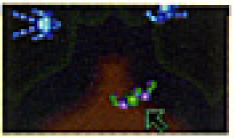

ショルダー・タックル


スライディング・タックル

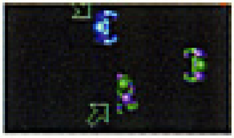
バイオレント・アタック

軽量級

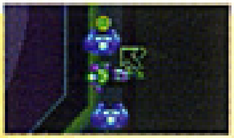

フライング・ニー

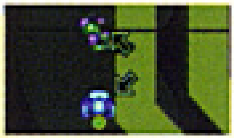

裏拳

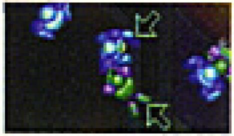

ボディ・アタック

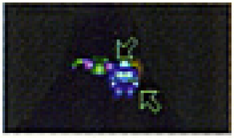

ランニング・エルボー

標準級


ドロップ・キック

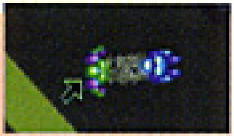

ローリング・ソバット

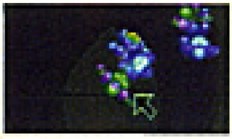

クロス・チョップ


ラリアート

重量級


バンザイ・キック


ヒップ・プレス

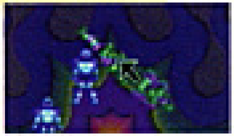
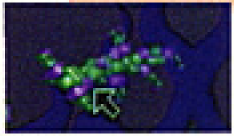
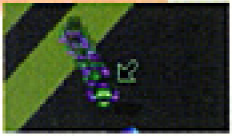

ボディ・アタック


怒とうの寄り

基本的に同じレベルの技であれば威力も同じですが、アレンジモードのダイナミック・クラッシュだけは、弱めの旋風拳・旋風脚と強めの竜巻拳・龍転撃の２段階があります。

ダイナミック・クラッシュ

全タイプ共通

弱め		強め	
			
旋風拳 （オ:ドリル・ヘッド・クラッシャー）	旋風脚 （オ:スクリュー・スピン・キック）	竜巻拳 （オ:ドラゴン・ローリング・サイクロン）	龍転撃 （アレンジモードのみ）

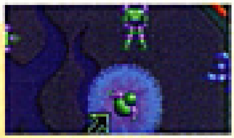
フライング・ボム

軽量級



セントーン

標準級



ラウンディング・ニー・ドライブ

重量級



ダイビング・ヘッド・ボンバー



※ "オ:～" はオリジナルモードでの表記です。

チーム紹介

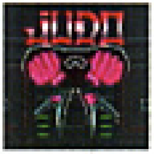
NAMCO STARS



ナムコスターズ

おなじみナムコスターズ。選手の力は全体的に低めながら、正確さだけはトップクラスです。

NIPPON JUDO WARRIORS



ニッポン　ジュウドー　ウォリアーズ

柔道有段者が集まった日本代表チームのひとつ。投げ技のないレッスルボールでは苦戦は必至？

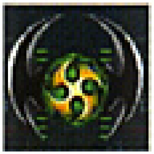
KOREA TAEKWONDO BATTLERS



コリア　テコンドー　バトラーズ

韓国を代表する格闘技といえばテコンドー。オリンピック正式種目にもなり、選手はいっそう燃えています。

BRAZIL CAPOEIRA KICKERS



ブラジル　カポエラ　キッカーズ

極限まで蹴り技を追求したブラジルの格闘技がカポエラです。弾圧を逃れ、舞踏を装っていた歴史があるとか。

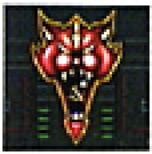
GRECO-ROMAN POWER WRESTLERS



グレコローマン　パワー　レスラーズ

　グレコローマンスタイルのレスリングチーム。ヨーロッパ中の精鋭が手を組んだ混成チームの実力やいかに？

RUSSIA SAMBO STRUGGLERS



ロシア　サンボ　ストラグラーズ（オ：SOVIET SAMBO STRUGGLERS）

　相撲と柔道とレスリングを混ぜ合わせたような格闘技がサンボ。そのサンボを国技とするロシアの代表チームです。

※"オ：～"はオリジナルモードでの表記です。

USA HEAVY BOXERS



USA　ヘビー　ボクサーズ

　アメリカのヘビー級ボクサーが結成したチーム。次に紹介するカラテスラッシャーズに匹敵する力を持っています。

JAPAN KARATE THRASHERS



ジャパン　カラテ　スラッシャーズ

　いまや世界中に広まった空手。その本家、日本が送るスーパーチームです。選手データを見る限り文句なしのNo.1！

覇王の大陸

覇王の大陸

西暦180年代、後漢末期の中国。当時の民衆は苦しみのどん底にいた。
政治の腐敗、天災、黄巾の乱。そのうえ、朝廷の衰弱を見て取った武将たちが、
覇権を巡り争い合っていたのだ。
いまここに、乱世を正すために立ち上がった義勇の士がいる。
義兄弟の契りを交わした劉備、関羽、張飛の3人である。
しかし、その前には中国支配の野望を抱く武将たちがいる。はたして天下のゆくえは？





ゲームの流れ（1）

君主と太守



プレイヤーは12人（アレンジモード）ないし7人（オリジナルモード）の「君主」の1人としてプレイを始めます。君主はいくつかの国を持っており、国ごとに配下の武将1人を「太守」に任命して統治させています。

戦略モード



プレイは通常「戦略モード」で進められます（⇒p56～73）。戦略モードのマップには、中国全土の46カ国（アレンジモード）ないし30カ国（オリジナルモード）の位置が示され、君主ごとに旗（アレンジモード）か城の色（オリジナルモード）で区分けされています。なかにはどの君主の支配下にもない空白地もあります。

コマンド



戦略モードでは、君主や配下の武将に「コマンド」を実行させる形でプレイを進めます。コマンドには国土を開発するもの、軍備を整えるものなど、さまざまな種類があります。これらをうまく使い分けて力を蓄え、中国統一へ向けて準備を進めていきます。

ゲームの流れ(2)

命令書



コマンドは「命令書」の数だけ実行できます。その範囲内であれば、どの国で何回コマンドを使っても構いません。命令書の数は自国の数によって増減します。

命令書の数だけコマンドを実行すると、次の君主に戦略の順番が移ります。こうして各君主の順番が１巡すると、１カ月が経過します。

戦争



戦略中に他国へ攻め込んだり、あるいは攻め込まれたりすると、戦争になります（⇒p74）。戦争は「戦術モード」で始まり、状況によって「戦闘モード」「一騎打ちモード」へ変わっていきます。他国へ攻め込んで勝つと、その国は自分のものになります。

まとめ

以上のように、ふだんは戦略モードで戦争の準備を進め、機会を見て戦争をしかけて自国をどんどん拡大していく、これがプレイの大まかな流れとなります。

ほかに自然災害や民衆の反乱などのイベントが起こりますので、これらに対処しながら中国統一を目指してください。

ルール

①ほかの君主をすべて倒し、46カ国（アレンジモード）ないし30カ国（オリジナルモード）すべてを自分の国にするとゲームクリアです。エンディングが流れ、そのあと君主の実績を評価する統一度が発表されます。

②自分の国をすべて失うとゲームオーバーです。

③君主が死んだときは、配下の武将の1人を新たな君主に任命し、ゲームを続けます。

年間イベント

月により、次のようなイベントが起こります。

4月　税金の徴収

産業、人口、および統治度の値に応じて、金が増えます。



5～6月　洪水

人口、米、産業に被害を与え、防災値を下げます。防災値が高いほど、被害を小さく抑えられます。

8～9月　日照り

人口、兵数、土地に被害を与え、防災値を下げます。防災値が高いほど、被害を小さく抑えられます。

10月　米の収穫

土地、人口、および統治度の値に応じて、米が増えます。

ゲームの始め方

アレンジモード

タイトル画面でスタートボタンを押すと、メニューが出ます。方向キーで選択し、◎ボタンで決定してください。

●最初から

ゲームを最初からプレイします。難易度を「簡単」と「普通」から方向キーで選択し、◎ボタンで決定してください。それから君主を方向キーで選択し、◎ボタンで決定するとゲームが始まります。

※君主のデータの見方は62ページ「武将データ」を参照してください。



君主・旗・国の数

君主のデータ

●続きから

前回の記録をロードし、プレイを再開します。メモリーカードのスロットを方向キーで選択し、◎ボタンで決定してください。すると記録のリストが表示されるので、ロードするデータを方向キーで選択し、◎ボタンで決定します。戦争中の中断データは、ロードすると消去されます。



No.・年月・君主

戦争中の中断データ

オリジナルモード

オリジナルモードは、初めにメモリーカードのスロットを選択する画面になります。方向キーで選び、◎ボタンで決定してください。タイトル画面でスタートボタンを押すと、メニューが出ます。方向キーで選択し、スタートボタンで決定してください。



君主・城の色・国の数

君主のデータ

●1人プレイ

ゲームを最初からプレイするときに選びます。まず難易度を方向キーで選択し、スタートボタンで決定してください。難易度はレベル1から3まであり、高いレベルほど難しくなります。それから君主を方向キーで選択し、◎ボタンで決定してください。

※君主のデータの見方は62ページ「武将データ」を参照してください。

●2人プレイ

2人のプレイヤーがそれぞれ別の君主でプレイします。コントローラを2つ用意してください。始め方は1人プレイと同じです。

●記録を読む

前回の記録をロードし、プレイを再開します。



画面の見方と操作（1）

アレンジモードの画面



アレンジモードの操作



L1・L2ボタン
国データの切り替え

R1・R2ボタン
最大・最小数値の入力

△ボタン
武将リストの表示

方向キー
カーソルの移動、
武将データの切り替え

○ボタン
決定

×ボタン
キャンセル、
武将データの表示

スタートボタン
オプションメニューの表示

□ボタン
画面の拡大／キャンセル

●城の選択

プレイヤーのターン（順番）がきたら、方向キーでカーソルを動かし、城を選びます。



●国データとコマンド

城を選ぶと国データが表示されます（⇒p60）。L1・L2ボタンで見たい項目に切り替えてください。自国の城を選んで○ボタンを押すと、コマンドリストが出ます（⇒p64～72）。×ボタンで元の画面に戻ります。



●武将データ

自国の城を選んで△ボタンを押すと武将リストが表示され、×ボタンを押すと武将データが表示されます（⇒p62）。ここで国力データと地図も確認できます。方向キーの上下で項目が切り替わり、×ボタンで元の画面に戻ります。

●オプションメニュー

コマンドリストや武将データを表示していないときにスタートボタンを押すと、オプションメニューが出ます（⇒p73）。×ボタンで元の画面に戻ります。



●画面拡大

□ボタンを押すと画面が拡大し、もう一度□ボタンを押すと元の画面に戻ります。

画面の見方と操作（2）

オリジナルモードの画面

年月

マップ部



カーソル

命令書の数

メッセージ部

オリジナルモードの操作



方向キー

カーソルの移動、武将データ・国データの切り替え

○ボタン

決定

×ボタン

キャンセル、武将データの表示

セレクトボタン

道の表示／キャンセル

●城の選択

プレイヤーのターン（順番）がきたら、方向キーでカーソルを動かし、城を選びます。

●国データとコマンド

自国の城を選んで◎ボタンを押すと、国データ（⇒p60）とコマンドリスト（⇒p64～72）が出ます。方向キーの上下で国データの項目を切り替えることができます。✕ボタンを押すと元の画面に戻ります。



●武将データ

自国の城を選んで✕ボタンを押すと武将データが表示されます（⇒p62）。方向キーの上下で武将を切り替えることができます。◎ボタンまたは✕ボタンを押すと元の画面に戻ります。



●道の表示

国データや武将データを表示していないときにセレクトボタンを押すと、城をつなぐ道が表示されます。もう一度セレクトボタンを押すと元の画面に戻ります。



国データ

国データは国の財政や軍事力などを示すデータです。

アレンジモードでは、カーソルを城に合わせると表示されます。L1・L2ボタンで見たい項目を切り替えてください。

オリジナルモードでは、カーソルを自国の城に合わせて◎ボタンを押すと表示されます。項目を切り替えるには、方向キーの上下を押してください。

コマンドを選ぶときは、これらのデータのうち関連する項目が自動的に表示されます。

項目	内容
君主	その国の君主です。
太守	君主より国の統治を任せられている武将です。
委任	コンピュータに国の運営を任せていることを示します。委任はアレンジモードのみ可能です。
資金（オ:金）	国庫の残高。国力や軍事力の強化にはお金がかかります。毎年4月に「税金の徴収」で増えるほか、町のコマンド「商店」で米や宝を売って補うこともできます。
兵糧（オ:米）	米の蓄え。米は戦争の兵糧として必要です。毎年10月に「米の収穫」で増えるほか、町のコマンド「商店」で売り買いすることもできます。
宝物（オ:宝）	館のコマンド「与える」で武将に与えて忠誠度を高めたり、町のコマンド「商店」で資金に変えたりできる宝の数です。
武将	その国にいる武将の人数です。国を自分の領地にするには最低1人の武将がいなければなりません。また1国には最高10人の武将を置くことができます。
兵士・控兵（オ:兵士）	「兵士」または「現役」はその国の武将が率いている兵士の数、「控兵」または「控え」は配属先の決まっていない予備の兵士の数です。「兵力」は「現役」と「控え」の兵士の合計です。

戦略アドバイス 1 国力の充実

何をするのにも金は必要です。ゲームが始まったら、まず城のコマンド「国造り」で土地・産業・人口を伸ばし、運用資金を確保しましょう。国造りは、民衆の統治度を上げて反乱を防ぐのにも役立ちます。せっかくの国造りを台無しにしないよう、城のコマンド「防災」で防災値を上げることも欠かせません。



人口	税金の徴収と米の収穫の両方に影響します。城のコマンド「国造り」の「町の開発」で増加し、戦争や災害、反乱で減少します。
産業	この数値が高いほど税収が多くなります。城のコマンド「国造り」の「産業の発展」で上がり、戦争や災害、反乱で下がります。
土地	この数値が高いほど米の収穫が多くなります。城のコマンド「国造り」の「土地の開墾」で上がり、戦争や災害、反乱で下がります。
統治（オ：統治度）	君主や太守に対する民衆の支持度。この数値が低いと民衆の反乱が起こりやすくなります。アレンジモードでは、危険なほど低い場合、赤く表示されます。城のコマンド「国造り」や官のコマンド「与える」の「城の民衆」でアップし、戦争でダウンします。
防災	災害対策の進み具合い。この数値が高いほど、災害時の被害を抑えることができます。アレンジモードでは、危険なほど低い場合、赤く表示されます。城のコマンド「防災」で改善できます。

※"オ：～"はオリジナルモードでの表記です。

戦略モード

武将データ

武将データは武将の能力や状態を表します。

アレンジモードでは、自国の城を選んで、△ボタンを押すと武将リストが表示され、✕ボタンを押すと武将のリストが表示されます。方向キーの上下で見たい武将を切り替えてください。さらに国データや城の周囲の地形を調べることもできます。

オリジナルモードでは、自国の城を選んで✕ボタンを押すと表示されます。方向キーの上下で見たい武将を切り替えてください。

項目	内容
体力（オ:体）	武将の体力です。戦闘のダメージによって低下し、0になると力つきてしまいます。町のコマンド「病院」で回復できます。
知	武将の知力です。この数値が高いほど城のコマンド「国造り」「情報集め」「策略」「防災」が効果的に行えます。また戦争の「計略」「戦術」にも影響します。町のコマンド「学問所」で上げられます。
武	武将の武力で、戦闘での攻撃力を表します。配下の兵も武将と同じ武力を備えます。レベルアップすると武力が上がります。
胆	胆の太さです。策略、戦闘など、いろいろな場面で問われます。アレンジモードのみのデータです。
徳	人徳です。この数値が高いほど城のコマンド「情報集め」の効果がよくなり、また敵の武将を味方にしやすくなります。人徳は生まれつきのもので変えられません。
忠誠（オ:忠）	君主に対する忠誠度で、低いと寝返りやすくなります。アレンジモードでは、危険なほど低い場合、赤く表示されます。宿のコマンド「与える」で上げることができます。
経	経験値です。敵兵を倒すと1ポイントが、敵武将を倒すとその知力+武力に相当するポイントが加算され（表示は100ポイント単位）、一定値に達するとレベルアップします。

●国力データ

アレンジモードの武将データで「国力」を選ぶと表示されます。

●地図



アレンジモードの武将データで「地図」を選ぶと表示され、城の周囲の地形を確認できます。他国へ出陣するときは、その地形を得意とする武将を送ると有利に戦えるでしょう。

地図の見方は、78ページ「全体マップ」を参照してください。

lv（オ：-レベル-）	武将のレベルです。一定の経験値によってアップし、武力や兵の編成を強化します。
軍の属性	平軍、水軍、山軍の3種類があり、戦術モードの移動と戦闘モードの攻撃力・防御力に影響します。
兵数	配下の兵の数。軍隊のコマンド「徴兵」により、武将1人につき最大1000人の兵を雇えます。兵には歩兵・弓隊・騎馬の3種類があり、武力とレベルによって割合が変わります。
武器と防具	戦闘中、一騎打ちモードでの攻撃力・防御力を上げます。町のコマンド「武器屋」か、戦術モードの村にある「武器屋」で買い替えることができます。 武器と防具には特定の武将しか装備できないものがあります。また互いに相性があり、攻撃の成功率に大きく関わります。重い武器ほど攻撃力が高くなりますが、反面すばやさは下がります。

※"オ：～"はオリジナルモードでの表記です。

戦略モード

コマンド(1)

戦略モードでは命令書の数だけコマンドを実行できます。月あたりの命令書の数は、持っている城の数によって変わります。

自国の城を選んで◎ボタンを押すと、コマンドリストが出ます。方向キーで選択し、◎ボタンで決定してください。

●武将の選択

コマンドによっては武将を選ぶ必要があります。1人の武将を選ぶコマンドでは、方向キーで武将を選択し、◎ボタンで決定します。

数人の武将を指定するコマンドでは、方向キーで武将を選択し、◎ボタンで印をつけます。それから「終わり」を選択し、◎ボタンで決定します。もしも印を取り消したくなったら、もう一度その武将を選んで◎ボタンを押してください。



●数の入力

数を入力するときは、方向キーの左右で位を移動し、上下で数字を変え、◎ボタンで決定します。

アレンジモードでは、R1ボタンで最大の数値、R2ボタンで最小の数値を入れることができます。



城のコマンド（1）

城のコマンドはおもに内政と外交に関わります。内政は国を豊かにするのが目的。外交は戦略を有利に進める効果があります。またセーブもここで行います。



●国造り

国土を開発し、同時に民衆の支持を高めます。知力の高い武将ほどいい結果が出ます。

①土地の開墾

農業を振興し、毎年10月にある米の収穫を増やします。

②産業の発展

工業・鉱業や商業を育て、毎年4月にある税金の徴収を多くします。

③町の開発

町の人口を増やし、米と税金の両方の収入を上げます。



●情報集め

武将に国内を見回らせ、金や米、宝、在野の武将を探し出させます。知力や人徳の高い武将ならば、朗報を期待できるでしょう。



コマンド(2)

城のコマンド(2)

●策略

外交政策に関するコマンドです。

①同盟

ほかの君主と同盟を結ぶコマンドで、成功すると両国の間には12カ月間戦争が起こらなくなります。実行する武将の知力が高いほど成功しやすくなります。

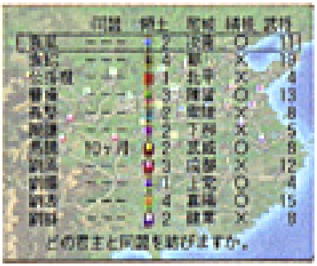
残りの同盟期間は同盟相手を選択する画面で確認できます。現在同盟している国を選ぶと、同盟を破棄することができます。またアレンジモードのこの画面では、各君主の領土数や本拠地、武将数などが一目で分かります。

②離間

敵の君主と武将を仲たがいさせ、武将の忠誠度を下げます。実行する武将の知力と人徳が高いほど、また離間させたい武将の忠誠度が低いほど成功しやすくなります。

③引き抜き

敵国の武将を引き抜き、自分の配下にします。実行する武将の知力と人徳が高いほど、また引き抜きたい武将の忠誠度が低いほど成功しやすくなります。







城のコマンド(3)

●武将の移動



自国または空白地へ武将を移動させるコマンドです。移動元と移動先は道路でつながっていなければなりません。移動先の城の武将が10人を超えなければ、一度に何人でも移動させることができます。

空白地へ移動すると、その国は新たな領地になります。

●防災



洪水や日照りなどによる被害を抑えるため、工事をして防災値をアップさせるコマンドです。実行する武将の知力が高いほど、効率よく行うことができます。

●記録する



記録を保存します。アレンジモードでは、メモリーカードのスロットと保存する場所を選択します。1つの記録につきメモリーカードを1ブロック使用し、メモリーカードに空きがある限りいくつでも保存することができます。

オリジナルモードでは、このコマンドのあとインタラプトメニューの POWER OFF を実行し(⇒p4)、メモリーカードのスロットを選択します。記録の数は1つだけです。

戦略モード コマンド(3)

軍隊のコマンド(1)

軍事に関する命令のコマンドです。画面には軍隊のデータが出ます。

●出陣



他国へ戦争をしかけます。出陣先までは道路がつながっていなければなりません。出陣先、派遣する武将、持たせる金と米の量、総大将を決定すると戦争開始です(⇒p74)。

参加する武将と兵数はもちろん、金と米の量や総大将の人事も勝敗を分ける大切な要素になります。よく考えて決めましょう。

●偵察



敵国のデータを見ます。調べたい国の城を選んで◎ボタンを押してください。

アレンジモードは武将データと同じ操作です。オリジナルモードは◎ボタンで国データ、方向キーの上下で武将データを切り替えます。

いずれのモードも、見終わったら⊗ボタンを押してください。すると「偵察を続けますか」または「ほかの城も偵察しますか」と聞いてきます。ここで「続ける」か「はい」を選ぶと、ふたたび国を選ぶ画面になります。

●徴兵

　兵を集めます。100人につき金20が必要となります。

　集める人数を入力すると、配属先の武将を指定する画面になります。方向キーの上下で武将を選択し、左右で人数を調整してください。1人の武将に配属できる兵士は最大1000人です。「終わり」を選択して◉ボタンを押すと終了です。

　余った兵は控兵となります。兵の配分を変更したり、控兵だけを配属させたいときは、徴兵コマンドで0人の兵を集めて配属するという方法で行ってください。

　部隊の兵種の割合は武将のレベルと武力によって変化します。





レベル・武力と兵種

	武力0～49	武力50～79	武力80～99
	騎:弓:歩	騎:弓:歩	騎:弓:歩
レベル1	0:3:7	1:2:7	2:3:5
レベル2	0:4:6	1:3:6	2:4:4
レベル3	1:4:5	2:3:5	3:3:4
レベル4	2:3:5	3:3:4	4:3:3
レベル5	2:4:4	3:4:3	5:3:2
レベル6	3:4:3	4:3:3	5:4:1
レベル7	4:3:3	5:3:2	6:3:1
レベル8	4:4:2	5:4:1	6:4:0

戦略モード コマンド(4)

軍隊のコマンド(2)

●委任(アレンジモードの君主のいる城のみ)

　国の統治をコンピュータに任せます。委任する城を選択し、統治方針を「任せる」と「任せない」から選んでください。統治方針には、情報・体力・忠誠・輸送・方針の5項目があります。「任せない」を選んだ場合は、方向キーの上下と◎ボタンで項目を選び、方向キーの上下と◎ボタンで変更してください。





　委任を実行すると、その月からその城の統治が自動的に行われるようになり、命令書の数が減ります。

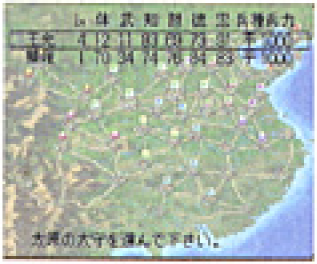
　すでに委任している国の統治方針を変えるには、このコマンドを選んで「変更する」「任せない」を実行します。また委任を中止するときは、やはりこのコマンドを選んで「しない」「解除する」を実行します。

●任命

　太守を任命します。このコマンドは命令書を必要としません。

　他国に攻められたときは太守が総大将となります。また倉のコマンド「与える」は君主の人徳によって効果が変わります。武将データをよく見て適任者を選ぶようにしましょう。

　君主のいる国では、自動的に君主が太守となります。



倉のコマンド

物資の出し入れに関する命令を行います。画面には倉のデータが表示されます。

●物資を運ぶ

道でつながっている自国へ、金・米・宝を移動させます。運び先と量を指定してください。



●与える

武将や民衆に金品を施します。

①配下の武将

武将に金や宝を授けて忠誠度を上げます。君主の人徳が高く、与える量が多いほど効果的です。金は1回に100まで、宝は1回に1個まで与えられます。

②城の民衆

民衆に金や米を配って統治度を上げます。君主や太守の人徳が高く、与える量が多いほど効果があります。金と米はそれぞれ1回に100まで与えることができます。



コマンド(5)

町のコマンド

町には4種類の施設があります。どの施設があるかは、国によってまちまちです。

●武器屋



武将が装備する武器や防具を買うことができます。古い武器や防具は武器屋に引き取られます。

●病院



戦争で傷ついた武将の体力を回復させます。1回の治療につき金50が必要です。

●学問所



武将に勉強させて知力を上げます。知力の低い武将は、1回あたりの費用が多くかかります。

●商店



米と宝の取引をします。米はその国の相場に従って売り買いをします。宝は1つにつき金100で売ることができます。

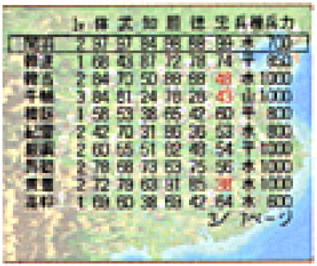
戦略モード

オプションメニュー

アレンジモードでは、コマンドリストや武将データが表示されていないときにスタートボタンを押すと、オプションメニューが出ます。方向キーで選択し、○ボタンで決定してください。

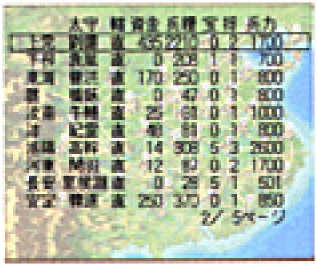
●配下武将一覧

味方の武将データを一覧表示します。L1・R1ボタンで能力の高い順に並べ替えることができ、セレクトボタンで表示項目を替えることができます。



●領土一覧

自国のデータを一覧表示します。L1・R1ボタンで各項目の多い順に並べ替えることができます。



●オプション

戦略モードのオプション設定です。

文　章：メッセージの表示速度。

アニメ：アニメの表示あり／なし。

音　楽：音楽のボリューム。

効果音：効果音のボリューム。

決　定：設定を変更し、オプションを終了します。



●ターン終了

自軍のターンを終わります。使わなかった命令書はなくなります。

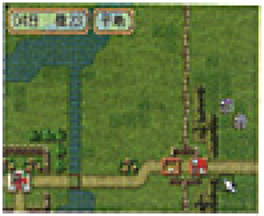
戦争の進め方

戦略モード中に軍隊のコマンド「出陣」で敵国に攻め込むか、敵国に攻め込まれると戦争が起きます。戦争に勝った君主はその国を領地にできます。

戦争が終わると戦略モードに戻ります。傷ついた武将を治療したり、兵を補充したり、戦いで荒廃した国を再開発したりして、次の戦争に備えてください。

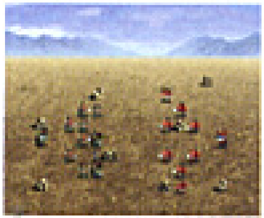
戦争の進め方

●戦術モード（⇒p76～85）



戦争は戦術モードで始まります。マップ上にユニット（武将と配下の兵をまとめたコマ）を配置し、コマンドで操作します。

●戦闘モード（⇒p86～91）



敵味方のユニットが接した状態で「攻撃」コマンドを使うと、戦闘モードに入り、ユニットが武将と兵に分かれて激突します。

●一騎打ちモード（⇒p92～95）

戦闘モード中に武将同士がぶつかると、一騎打ちモードになります。



戦争は戦術モードだけで終わることもありますが、普通はまず戦術モードで敵の戦力を弱め、戦闘モードで武将を討ち取るという形になります。一騎打ちは武力の高い武将が不利な戦局を挽回する手として有効です。

勝敗

以下の条件のどれかが満たされると、勝負がつき、戦争が終わります。

①敵の総大将を討ち取るか捕虜にする、退却させると勝ち。
②敵の城を占領すると勝ち。
③米が0になると兵糧切れで負け。
④戦争期間が30日を過ぎると攻めた方の負け。



戦争に勝ったとき

攻め込んで勝ったときは、その国を治めることになります。アレンジモードでは武将から太守を選んでください。オリジナルモードでは総大将が太守になります。



戦争に負けたとき

戦争に負けたら、その国に残っている武将を退却させなければなりません。方向キーで退却させる国を選び、◎ボタンで決定してください。総大将がいる場合はまずその退却先を決め、それから残りの武将を決定します。

周囲がすべて敵国で退却するところがないときは、「在野」を選びます。野に下った武将は、城のコマンド「情報集め」で再び配下にできます（⇒p65）。



戦術モード 画面の見方と操作(1)





操作方法



方向キー

カーソルとユニットの移動、コマンドなどの選択

△ボタン

（アレンジモード）
全体マップの表示／キャンセル

○ボタン

決定、コマンドリストの表示

×ボタン

キャンセル、武将データの表示／キャンセル

セレクトボタン

（アレンジモード）
状況データの表示／キャンセル

スタートボタン

（アレンジモード）
オプションメニューの表示

●ユニットの配置とコマンド

まずユニットを配置します。方向キーでユニットを移動し、◎ボタンで決定してください。なお、配置できる場所は限定されています。

つぎに攻めた側から行動を開始します。まず方向キーでカーソルを動かしてユニットを選び、◎ボタンでコマンドリストを表示させます。それから方向キーでコマンドを選び、◎ボタンで決定します（⇒p82～84）。

●機動力

コマンドを実行すると所定の「機動力」を消費します。機動力の範囲内であれば、続けてコマンドを実行できます。行動が終わったら相手側と交代し、両軍が行動を終えると1日経過します。

機動力は戦争に参加している兵の数で決まります。機動力を全部使う必要はなく、余った分は翌日に持ち越されます（ただし上限あり）。

●兵糧(アレンジモード)／米(オリジナルモード)

アレンジモードでは自軍の行動が終了したとき、オリジナルモードでは１日経過したときに、兵数に応じて兵糧が減っていきます。

ユニットの見方





アレンジモードでは攻撃側が灰色・防衛側が赤、オリジナルモードでは1Pが白・2Pが黒・コンピュータが赤です。

画面の見方と操作(2)

●武将データ

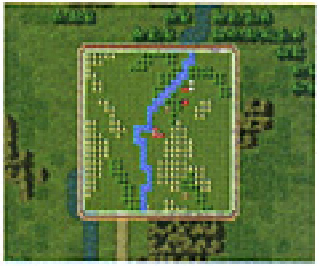
アレンジモードでは、カーソルをユニットに合わせると簡単な武将データが出ます。このとき⊗ボタンを押すと、より詳しいデータが表示されます。オリジナルモードでは、ユニットを選んで⊗ボタンを押すと表示されます。

武将データの見方は、62ページを参照してください。



●全体マップ(アレンジモードのみ)

自軍のターンでコマンドリストや武将データが出ていないときに□ボタンを押すと、全体マップが表示されます。



マップの見方

攻撃側	水上	城壁
防衛側	林	砦
平地	砂地	村
山	城	橋
高山		

●状況データ（アレンジモードのみ）

全体マップと同じ条件でセレクトボタンを押すと、状況データが表示されます。



表の見方

武　将	武将の人数
捕　虜	捕虜にした武将の数
兵　士	兵士の総数
資　金	残りの金
兵　糧	残りの兵糧／1日に必要な兵糧
機動力	その時点で持っている機動力

●オプションメニュー（アレンジモードのみ）

全体マップと同じ条件でスタートボタンを押すと、オプションメニューが出ます（⇒p85）。

●結果

戦争が終わると結果が表示されます。



表の見方

損　兵	死亡した兵士の数
損　将	死亡した武将の数
降　将	捕虜にしている武将の数

戦術モード # 地形

戦術マップ上の地形はユニットの移動や計略に影響を与えます。その効果を知り、上手に利用することが勝利のカギといえるでしょう。

地形とユニットの移動

地形の効果は軍の属性によって変わります。平軍は林で迅速に移動できますが、山や水上では多くの機動力を必要とします。同様に水軍は水上で有利、山軍は山で有利になります。

移動で消費する機動力　（表はアレンジモードの場合です）

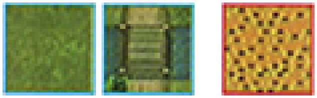
	城・砦	平地	橋	林	山	水上	砂地
平軍	6(4)	2(1)	3(1)	3(2)	6(4)	6(4)	5(3)
水軍	6(4)	3(2)	4(2)	5(3)	7(5)	4(3)	5(3)
山軍	6(4)	3(2)	4(2)	5(3)	4(3)	7(5)	5(3)

※（　）内は兵数500人以下の場合

地形の効果

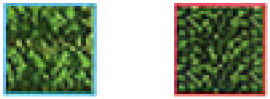
●平地・橋（アレンジモードのみ）

どの軍も容易に移動できますが、平地は「火計」「劫火」といった火攻めの計略にあう危険があります。



●林

水軍と山軍の移動が不便になります。また、最も計略にさらされやすい地形です。

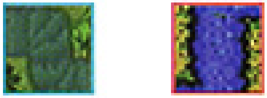


●山

平軍と水軍が苦手とする地形で、計略にあう危険性は林に次ぐ高さ。

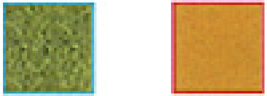


●水上



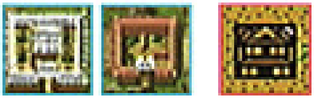
水上を進むなら水軍が有利。ただし「乱水」「連環」などの水を使う計略には注意が必要です。

●砂地



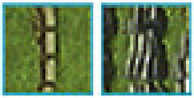
移動は不便ですが、計略にさらされる度合いが低いという特徴があります。

●城・砦（アレンジモードのみ）



守る側にとっては最も安全な地形。ほとんどの計略が通じず、しかも戦闘モードにおいて有利な陣形で戦えます。

●城壁・高山（アレンジモードのみ）



どの軍もこの地形に入ることはできません。

●村



村には次の３つの施設のどれかが備わっており、その上に止まることで利用できます。移動や計略については平地と同じ扱いです。

①商　店：兵糧（米）の売り買いができます。オリジナルモードでは米屋です。

②武器屋：武器と防具を買い替えられます。

③病　院：武将の体力を回復できます。

※青い枠はアレンジモード、赤い枠はオリジナルモードのグラフィックです。

コマンド(1)

自軍のユニットを選んで◎ボタンを押すと、コマンドリストが表示されます。方向キーで選択し、◎ボタンで決定してください。✕ボタンでキャンセルできます。

移動

ユニットを移動させます。方向キーでユニットを動かし、◎ボタンで移動先を決定してください。決定前に✕ボタンを押すと、ユニットを１マスずつ戻すことができます。移動し直すときに使ってください。移動に必要な機動力は地形と軍の属性によって変化します（⇒p80）。



攻撃

隣接する敵ユニットを攻撃するコマンドで、実行すると戦闘モードに入ります。方向キーで攻撃する敵ユニットを選び、◎ボタンで決定してください。攻撃は機動力を２消費します。



計略

計略を用いて敵にダメージを与えます。知力の高い武将ほど多くの計略を使え、特定の武将にしか使えない計略もあります。敵味方の距離が短いほど、またかける側の武将の知力が高く、かけられる側の知力が低いほど成功率が高くなります。消費する機動力は、計略によって異なります。



計略一覧

＊アレンジモードの場合。オリジナルモードでは左右５マス以内の林にいる敵が対象です。

計略	消費機動力	対象	効果
火計	6	平地、林にいる敵	火を放って敵兵を減らす
陥穽	5	林、山にいる敵	ワナで敵武将の体力を減らす
虚兵	4	林、山にいる敵	煙をたき敵を足止めする
要撃	6	林、山にいる敵	奇襲をかけ敵兵を減らす
乱水	7	水上にいる敵	船を沈めて敵兵を減らす
火箭	8	総大将	敵の米を焼き払う
偽撃転殺	8	自分が接している城・砦の中の敵	城・砦に奇襲をかけ、敵兵を減らす
共殺	8	林、山で隣合う複数の敵	敵を同士討ちさせる
籠絡	10	城・砦以外にいる敵	敵武将を味方にする
落石	9	自分が城・砦、山にいるときに接している敵	落石で敵兵と敵武将の体力を減らす
連環	9	水上で隣合う複数の敵	水上の複数の敵を足止めする
十面埋伏	10	十面埋伏した場所から上下左右7マス以内の林にいる敵＊	兵を待ち伏せさせ、侵入した敵兵を減らす（成功するか5日過ぎると自分の兵は消滅）
水攻	10	水上で隣合う複数の敵	水上の敵を同士討ちさせる
連弩	8	自分が城・砦にいるときに接している敵	矢を降らせて敵兵を減らす
劫火	12	城・砦、砂地以外で隣合う複数の敵	複数の敵を火で取り囲み、兵を減らす
奇門遁甲	10	城・砦、水上、橋以外にいる敵	敵を足止めし兵を減らす（5～8日間有効）

戦術モード

コマンド(2)

待機（オリジナルモードのみ）

自軍のターンを終えるコマンドです。余った機動力は翌日分に加算されます（上限あり）。このコマンドは機動力を消費しません。

アレンジモードでターンを終えるには、オプションメニューの「ターン終了」を選びます（⇒p85）。

退却／全軍退却（アレンジモードの総大将のみ）



戦場を離脱します。退却先は出陣してきた国に限らず、ほかの領地でも空白地でも構いません。このコマンドは機動力を消費しません。

総大将が退却すると戦争に負けたことになります。この場合は残ったすべての武将を退却させなければなりません。複数の武将がいるときは、別々の退却先を指定することもできます。

敵国に囲まれていて退却先がない場合は、「在野」を選んでください。在野の武将は城コマンドの「情報を集める」で再び登用できます。



戦術モード

オプションメニュー

アレンジモードの自軍のターンで、コマンドリストや武将データが出ていないときにスタートボタンを押すと、オプションメニューが出ます。方向キーで選択し、◎ボタンで決定してください。



●味方武将一覧

味方の武将データを一覧表示します。



●敵武将一覧

敵の武将データを一覧表示します。

●オプション

戦術モードのオプション設定です。

文　章：メッセージの表示速度。
アニメ：アニメの表示あり／なし。
音　楽：音楽のボリューム。
効果音：効果音のボリューム。
決　定：設定を変更し、オプションを終了します。



●中断

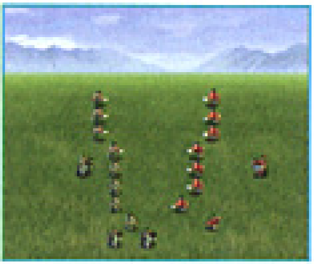
戦争中の記録をセーブし、ゲームを終了します。

●ターン終了

自軍のターンを終わります。余った機動力は翌日分に加算されます（上限あり）。

画面の見方と操作(1)

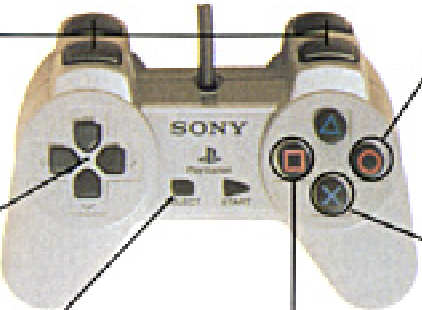
アレンジモード



オリジナルモード



操作方法



L1・L2ボタン
R1・R2ボタン

(アレンジモード)
兵数の表示／キャンセル

方向キー

兵種とコマンドの選択

セレクトボタン

(アレンジモード)
ポーズ／ポーズのキャンセル

□ボタン

(アレンジモード)
兵力リストの表示

○ボタン

決定、
コマンドリストの表示

×ボタン

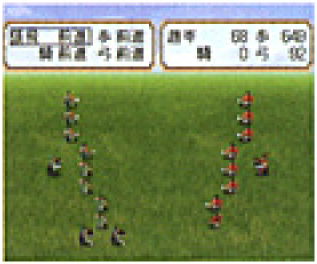
(アレンジモード)
武将データの表示、
コマンド入力の終了
(オリジナルモード)
兵数の表示／キャンセル

●陣形とコマンド

戦闘の前に陣形を決定します（⇒p89）。方向キーで選択し、○ボタンで決定してください。

続いてコマンドを指示します（⇒p90）。アレンジモードでは、方向キーで兵種を選び、○ボタンでコマンドリストを出します。方向キーでコマンドを選択し、○ボタンで決定してください。指示し終えたら×ボタンを押します。オリジナルモードでは、方向キーの上下で兵種を選び、左右でコマンドを切り替え、○ボタンで決定します。

[アレンジモード]



[オリジナルモード]



●戦闘

戦闘が始まると、各部隊はコマンドに従って行動し、相手の部隊に近づくと自動的に攻撃します。互いの攻撃力や防御力に応じて攻撃された側がダメージを受け、兵数が減ります。兵数が0になるとその部隊は全滅となり、画面から取り除かれます。

戦闘中にコマンドを変える場合は、○ボタンを押してください。戦闘が中断され、コマンドリストが出ます。

画面の見方と操作（2）

●一騎打ち

武将同士が接するか、「戦術」のコマンド「挑発」に成功すると、一騎打ちモードに入ります（⇒p92～95）。

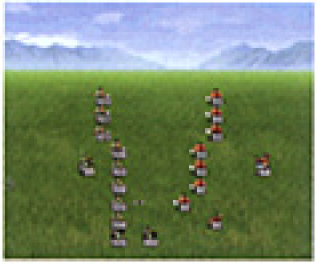


●勝敗

敵の武将を倒すか捕虜にする、退却させると、戦闘に勝ったことになります。勝負がつくと戦術モードに戻ります。

●兵数の表示

アレンジモードでは、L1・L2・R1・R2ボタンのいずれかを押すと、各部隊の兵数と武将の体力が表示されます。オリジナルモードでは、コマンドリストが出ているときに⊗ボタンを押すと同様に表示されます。



●武将データ（アレンジモードのみ）

アレンジモードでは、戦闘中に⊗ボタンを押すと武将データが表示されます。



兵種と陣形

兵種

兵には４つの種類があります。それぞれの兵種は歩兵→弓隊→騎馬→武将の順に、敵味方交代で行動します。



歩兵　1回の行動で1歩の移動、または1回の攻撃をします。最も基本的な兵種です。



騎馬　1回の行動で2歩の移動か2回の攻撃、または1歩の移動と1回の攻撃が可能です。



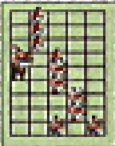
弓隊　1回の行動で1歩の移動か1回の攻撃をします。攻撃力は低めですが、離れて攻撃できます。



武将　騎馬と同じ行動力があり、加えて攻撃・防御とも抜群の力を誇ります。

陣形

陣形とは各兵種の配置のことです。作戦によって使い分けてください。



長蛇の陣　兵種ごとにまとまって左右に広がる形。側面から回り込んで敵武将を狙います。



錐行の陣　敵陣にくさびを打ち込む態勢で、正面からぶつかるのに向いています。

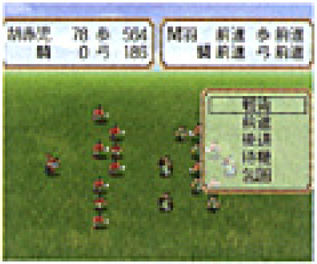


雁行の陣　各兵種が左右対称に構える布陣。特徴は長蛇の陣と同じです。



魚鱗の陣　隊列を何段も重ねた形。錐行の陣と同様、全面衝突に強い陣形です。

戦闘モード コマンド



　アレンジモードでは、方向キーで兵種を選び、○ボタンを押してコマンドリストを出します。それから方向キーでコマンドを選択し、○ボタンで決定します。すべての入力が終わったら、×ボタンを押してください。

　オリジナルモードでは、方向キーの上下で兵種を選び、左右で切り替え、○ボタンで決定します。

　戦闘中にコマンドを変更するには、○ボタンを押してください。

前進

　敵の武将を目指して前進し、敵部隊にぶつかると攻撃します。

後退



　スタートした側へ引き返し、最終的には画面外へ出ます。武将が外へ出ると退却となり、戦闘が終了します。退却すると、追い打ちされて武将がダメージを被ったり、捕獲されたりすることがあります。

　アレンジモードでは、敵武将が退却したときに追い討ちをかけるか捕獲を狙うかを選ぶことができます。

待機

　その場にとどまり、敵と接したときだけ攻撃します。

包囲

敵の武将を取り囲むように近づきます。このときアレンジモードではいっさい攻撃を行いませんが、オリジナルモードでは武将以外の敵を攻撃します。うまく包囲すると敵武将を降伏させ、捕虜にすることができます。ただし、事前に敵武将の体力をかなり減らしておかなければ成功しません。

戦術

武将の戦術ポイントを使い、いろいろな作戦を実行します。

知力が高い武将ほどたくさんのポイントと戦術を使えます。ただし、1つの戦術の実行中にほかの戦術を命じることはできません。

戦術ポイントは戦闘ごとに与えられます。未使用ポイントを次回の戦闘に引き継ぐことはできません。

戦術一覧

マーク		戦術	ポイント	効果
		[illegible]	3	一定の間、敵武将を動けなくする
—	—	挑発	5	一騎討ちを誘う
		強弩	7	一定の間、弓の飛距離を伸ばす
		士気向上	8	一定の間、兵の攻撃力を上げる
		火矢	10	一定の間、弓の攻撃力を上げる
—	—	爆炎	12	武将が爆弾を1発放つ

※青い枠はアレンジモード、赤い枠はオリジナルモードのグラフィックです。

画面の見方と操作





操作方法



方向キー

コマンドの選択

○ボタン

決定

×ボタン

（アレンジモード）

武将データの表示／キャンセル

●コマンド入力

コマンドを１回ずつ入力します。方向キーで選択し、◎ボタンで決定してください。

●攻撃と体力ゲージ

攻撃されると、双方の武力や武器・防具に応じてダメージを受け、体力ゲージが減ります。体力ゲージが０になると、武将は死んでしまいます。なお、軽い武器ほど先手を取りやすく、重い武器ほど大きなダメージを与えます。



●武将データ

アレンジモードでは、コマンド選択時に✕ボタンを押すと武将データが表示されます。オリジナルモードでは、コマンドの「データ」を選んでください。



●勝敗

相手の武将を倒すか捕虜にすると勝ちです。勝負が決まると戦術モードに、どちらかの武将が退却すると戦闘モードに戻ります。



一騎討ちモード コマンド

●牽制

確実にダメージを与えることができますが、あまり強力ではありません。

●攻撃

武将の攻撃力に見合うダメージを与えます。ただし避けられることもあります。



●捨て身の一撃（アレンジモード）／**捨て身の攻撃**（オリジナルモード）

強力な攻撃をします。失敗すると、アレンジモードでは相手の攻撃によるダメージが大きくなることが、オリジナルモードでは一方的にダメージを被ることがあります。

戦略アドバイス 2 人材の発掘

領国を増やすには、有能な武将をたくさん集めなければなりません。国力の充実と同様に、早いうちから人材確保を考えましょう。

①城のコマンド「情報集め」 在野の武将を探します。知力と人徳の高い武将に実行させましょう。

②城のコマンド「策略」 他国に仕えている武将を引き抜きます。事前に「離間」で忠誠度を下げておくと、より確実です。

③戦争 他国に攻め込み、武将を捕虜にします。ときには人材欲しさに戦いを仕掛けることがあるかもしれません。

④成人を待つ 一定の年月がたつと、成人した武将が配下になります。これは完全に運まかせ。

●戦術

①説得

　降伏を勧めます。失敗すると相手が一騎討ちをやめることがあります。

②罵倒

　相手を怒らせて攻撃の成功率を下げます。ただし失敗すると、一方的に攻撃される危険があります。



●捕獲（アレンジモード）

　敵武将を捕虜にします。敵武将の体力を大きく減らしておくと成功しやすくなります。



●降伏（アレンジモード）／降参（オリジナルモード）

　敵の捕虜になります。武将が倒れそうになったら、いったん敵に与えて取り返すのもいいでしょう。

●退却

　一騎討ちをやめて戦闘モードに戻りますが、追い討ちを受けることもあります。



●データ（オリジナルモード）

　武将データを表示します。方向キーの上下で項目を切り替えられます。

武将データ

君主	領地	武将	レベル	体力	武力	知力	人徳	胆力	忠誠度	軍の種類
劉備	上党	劉備	1	78	71	65	99	60	—	平
		関羽	2	97	97	84	88	98	99	水
		張飛	2	99	98	20	35	98	98	山
曹操	陳留	曹操	2	82	84	89	97	85	—	山
		于禁	2	77	79	56	74	53	91	水
		夏侯惇	2	94	89	60	68	94	92	山
		李典	2	72	72	68	76	68	88	平
	山陽	曹仁	1	84	76	59	64	91	89	水
		夏侯淵	2	96	87	33	51	89	91	山
		曹洪	1	85	69	56	60	92	87	平
		楽進	1	80	66	50	60	84	85	平
孫堅	長沙	孫堅	3	97	92	58	82	97	—	水
		程普	2	80	60	68	79	88	94	平
		黄蓋	2	72	79	63	85	91	94	水
		韓当	2	84	70	50	88	88	93	水
		祖茂	2	74	76	57	70	86	95	平
袁紹	鄴	袁紹	3	75	70	52	50	63	—	水
		袁尚	1	72	55	23	49	44	87	平
		顔良	2	91	89	37	52	87	87	山
		文醜	2	92	90	31	50	94	83	山
		田豊	2	40	35	93	89	43	90	平
	安平	袁熙	1	59	40	33	46	32	83	平
		沮授	2	52	41	84	71	53	88	平
		高覧	1	87	70	49	54	73	69	水

君主	領地	武将	レベル	体力	武力	知力	人徳	胆力	忠誠度	軍の種類
袁紹	渤海	袁譚	2	70	57	30	45	62	80	平
		郭図	2	44	31	80	22	63	82	平
		逢紀	1	41	36	73	48	48	80	平
		審配	1	71	66	80	65	72	90	水
袁術	南陽	袁術	2	73	65	49	27	87	—	平
		紀霊	2	80	70	31	36	86	67	水
		陳蘭	1	84	68	49	30	78	64	水
		兪渉	2	78	67	35	29	78	72	平
		雷薄	2	84	74	37	42	83	59	山
	汝南	袁胤	1	46	38	21	49	50	82	平
		呂範	1	50	33	80	65	62	81	平
		荀正	2	78	68	29	31	76	60	水
		張勲	2	75	64	17	24	58	83	山
公孫瓚	北平	公孫瓚	3	75	71	71	77	76	—	山
		公孫越	1	71	69	55	67	70	94	山
		厳綱	2	60	55	51	48	82	77	平
陶謙	下邳	陶謙	2	48	51	73	85	31	—	平
		陳珪	3	12	13	86	87	44	89	平
		陳登	2	30	33	81	83	43	88	平
		糜竺	1	51	35	78	85	42	87	平
董卓	洛陽	董卓	5	88	87	47	11	96	—	山
		李儒	3	48	39	92	40	71	89	平
		呂布	4	99	99	17	10	80	30	山
		華雄	3	95	90	32	43	92	85	山

※アレンジモードのスタート時のデータです。オリジナルモードのデータとは異なる部分があります。

君主	領地	武将	レベル	体力	武力	知力	人徳	胆力	忠誠度	軍の属性
董卓		王允	4	12	11	83	73	69	22	平
	安定	董旻	3	77	60	41	12	68	93	山
		董璜	2	61	44	37	13	82	90	山
		樊稠	2	86	70	29	44	79	71	山
	河東	牛輔	3	84	81	24	28	78	91	山
		胡赤児	2	78	63	11	9	67	65	水
		徐栄	1	60	52	30	47	86	79	平
		胡軫	2	62	48	30	23	70	74	山
		李粛	1	53	46	39	48	64	70	平
	長安	李傕	2	70	72	17	24	88	82	山
		郭汜	1	66	62	24	12	80	81	水
		賈詡	2	52	46	95	65	66	70	平
		張済	2	71	60	13	21	67	74	平
		張遼	3	93	90	84	90	92	69	水
馬騰	武威	馬騰	3	80	82	54	84	81	—	山
		韓遂	1	68	43	87	78	72	76	平
	西平	侯選	1	81	72	43	53	74	71	山
		成宜	1	84	66	25	41	71	73	平
	天水	程銀	1	80	73	34	54	82	78	山
		張横	1	81	64	37	36	82	75	平
劉璋	成都	劉璋	4	81	88	85	82	83	—	山
		張松	1	29	19	90	59	36	73	平
		張粛	2	15	11	80	76	13	90	平
		呉懿	2	78	68	73	75	63	81	水

君主	領地	武将	レベル	体力	武力	知力	人徳	胆力	忠誠度	軍の属性
劉璋	梓潼	張任	2	90	84	74	90	92	93	山
		呉蘭	1	80	70	43	51	72	75	山
	巴	厳顔	3	85	86	66	86	93	86	山
		法正	2	21	13	92	92	42	72	平
		孟達	1	80	72	70	48	58	70	山
劉表	襄陽	劉表	4	79	72	79	85	41	—	平
		蔡瑁	3	80	75	70	44	81	89	水
		蒯越	2	54	36	89	58	49	74	平
		張允	2	74	71	64	50	57	89	水
	江夏	黄祖	4	73	74	65	66	77	83	山
		蘇飛	1	77	65	60	67	53	83	平
		李珪	1	47	43	65	87	42	90	平
		宋忠	3	25	22	89	86	16	70	水
	[illegible]	伊籍	1	60	33	84	87	44	71	平
		呂公	2	60	50	44	60	79	90	平
		黄忠	4	90	96	64	81	88	78	山
		蒯良	2	38	22	84	82	63	73	平
劉繇	建業	劉繇	2	54	57	48	56	63	—	水
		樊能	2	72	65	42	48	53	84	山
		于麋	2	69	62	48	51	64	85	平
	淮南	笮融	2	39	25	76	67	31	91	平
		薛礼	2	67	58	35	41	52	85	水
		于茲	2	55	41	24	29	77	89	山
		張英	2	80	61	35	45	79	80	平

NAMCO ANTHOLOGY™ 1

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。